旬のゲーム「ストリートファイターIII 3rd ストライク」を大攻略

平成11年6月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第14巻第20号通巻263号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
June.15.1999 No.263

GAMEST

ゲームセンターを10倍面白くする本



話題の4タイトルINTERVIEW

SNK vs CAPCOM（仮）
鉄拳TAG TOURNAMENT
DEAD OR ALIVE2/CRAZY TAXI

設定資料集
ストリートファイターIII 3rdSTRIKE

一押し
武力～BURIKI・ONE～
クレイジータクシー/ギガウイング
バトルバクレイド/バトルギア

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

ストリートファイターIII 3rd
24P大攻略

合併号 1999
5/30 6/15
特別定価 560円



TAITO
バ
バトルギア侍が来る!!
出前キャラバン始動!!
只今実施中の「最強は誰だ!バトルギアタイムアタックキング」
このキャンペーンで見事ランクインしたゲームセンターを対象に
毎月タイトーが誇る最強の開発陣"バトルギア侍"が
"バドガール"をひきつれ、その記録に挑戦しに参る。
どのお店に行くか、記録を破れるかどうかはお楽しみ、お楽しみ。
■チーム"バトルギア侍"出没スケジュール
第1回 4月中旬ランキング店
第2回 5月中旬ランキング店
第3回 6月中旬ランキング店
第4回 7月中旬ランキング店
BATTLE GEAR

SPECIAL INTERVIEW
話題の4タイトル、その核心に迫る！

NAOMI基板にて来春発売決定！ もちろん、対戦格闘だ！

SNK® VS. CAPCOM®(仮)





業務用発売記念　緊急対談！ SNK・河野浩行氏VS.カプコン・船水紀孝氏 20世紀最後のプロジェクト、その大いなる夢を語る！

遂に、ＳＮＫとカプコンのキャラクターが
一堂に会して闘う日がやってくることとなった。
京・庵とリュウ・春麗が、同じ対戦格闘ゲームで闘うという
夢の企画が実現！ゲーセンに一大旋風を巻き起こすのは間違いない！
基板はＮＡＯＭＩ、ゲームはカプコンが主導となって製作する予定。
誰もが夢想しながらも現実化するとは信じなかったこのプロジェクトが
なぜ結実したのか？そしてどのようなゲームに仕上がっていくのか？
プロデューサーである、ＳＮＫ河野氏とカプコン船水氏が、今そのすべてを明らかにする。

■聞き手　石井ぜんじ（本誌編集長）withこーじ山下、浜田真一
（99年4月9日　カプコン本社開発ビルにて）

今回の企画が決まって一番わくわくしているのは実は自分たちかもしれない

ゲーメスト石井ぜんじ（以下、ゲーメスト）　まずはどういった経緯で、このプロジェクトがスタートしたのかをお聞きしたいんですが…。

船水紀孝（以下、船水）　最初の発端は、知り合い同士で「バーチャファイターとストリートファイターでvsしない？」って話で盛り上がったことだったんです。

結局それは現実化することなく流れてしまったんですが、そのとき僕は漠然と「どうせ2Dで対戦格闘作るなら、ＳＮＫさんとできたら面白いなぁ」って思っていたんですよ。

河野浩行（以下、河野）　我々の開発の中でも、結構そういう話出てました。特に『ザ・キング・オブ・ファイターズ（以下、K.O.F.）』チームの中であるとか。ただ、そのときは、あくまで開発チームの中で盛り上がっていただけでしかなかったんですけど。

ゲーメスト　お互いに開発同士でそういったことを話すような雰囲気はできあがっていたんですか？

船水　ショー会場では、何年も前から「今度はメシでも食いに行こう」って言ってたんですけど、実現したのは最近ですね。

河野　そうそう、口ばっかりで（笑）。

船水　以前からＳＮＫの西山専務（※注1）に「両社とも同じ大阪のソフト会社やねんから、大阪連合として協力してったほうがいいで。特に自分らの世代は、仲良く会社同士でちゃんとつながりを持って」って言われていたんです。結局その話を聞いてから1年ぐらい経っちゃったんですが…。

そんなときに、西山専務から「ネオジオポケットカラーやりませんか？」っていう話がきて、鍋食いながら話す機会ができたんですよ。

で、その鍋の席にここにいらっしゃる河野部長や松本部長（※2）も同席してたんです。そこで**「どうせだったら、業務用も一緒に作ろう！」「それは面白い」**みたいな話になってきて…。

河野　今回の「ＳＮＫ vs カプコン（仮）」の直接的なきっかけはそこになりますかね。ネオジオポケットカラーを機に提案させてもらって。

ゲーメスト　話は出ても「本当にそんなのできるのか？」という疑問はなかったんですか？

河野　やっぱりそういう不安はあったんですけど、うまくネオジオポケットカラーがきっかけになって。開発レベルではお互いにそういう話が出ていたから、話が早かったんです。

船水　もう言い始めたら「やりましょう」で。あとは、諸々の社内調整をとらないとっていう（笑）。

河野　ユーザーの方もそうかもしれないですけど、逆に**今回の企画が決まって一番喜んでるのは我々かもしれない**ですね（笑）。

ゲーメスト　偶然にも、ゲーメストで去年の夏にこんな特集をやったんですが（昨年夏の本誌「K.O.F. vs ストリートファイター特集」を2人に見せる）、この企画が現実化しちゃいましたよね。

まぁ、内容はあくまで両シリーズの比較検証であって、「仮にこのタイトルが実現した場合の、ゲーム性の予想」ではないんですけど…。

船水　この号読んでたとき、扉見た瞬間「えっ!?」って思って（笑）。中味を読んで「あぁ、そういう企画ね」ってわかったんですけど。

ゲーメスト　特集のタイトルのインパクトもあったかもしれないんですが、読者からも「そういうゲームが実際出るの？」って問い合わせが結構あったんですよ。

船水　扉だけ見たらそう思うでしょう。うちでも「やるんですか？」って聞きにきたスタッフもいましたから（笑）。じゃあいっそのこと「この特集がきっかけで始めました」って言っときますか？（笑）

ゲーメスト　非常に光栄ですね（笑）。

「業界全体への大きな起爆剤に」（船水）

「ファンの想像を超える作品に」（河野）





ふなみずのりたか
船水紀孝

株式会社カプコン　常務取締役開発本部副本部長。85年入社。入社後すぐに『ガンスモーク』チームに配属され、キャラクターデザインを担当。87年リリースの『1943』からプランナーとしてアーケードゲーム全般に関わり、95年の『ヴァンパイアハンター』で初めてアーケードタイトルをプロデュース。主な代表作は『天地を喰らう』『ヴァンパイア』『ストリートファイターII』『ストリートファイターZERO』等、数知れず。カプコン一連の名作シリーズをすべて手がけており、現在は、アーケードからコンシューマまで、ゲーム制作全般の統轄責任者を務める。

かわのひろゆき
河野浩行

株式会社SNK　商品開発本部第二開発部部長。89年入社。90年の「NEO・GEO」立ち上げ時より、商品企画担当としてソフト開発に携わる。94年に『サムライスピリッツ』、『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94』の開発に参加し、以後、『真サムライスピリッツ』『サムライスピリッツ天草降臨』『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95～'98』等、両シリーズすべての作品をプロデュースしている。98年より「ネオジオポケット」の開発プロジェクトにも参加。現在はアーケードからコンシューマを含めたゲームソフトのプロデュースを中心として、多忙な毎日を送っている。

メーカー同士が競い合うのはいい　でも、変な意味で反発し合うのはもう時代遅れだと思う

ゲーメスト　発売時期に関しては、実際にはいつ頃になりそうですか？

船水　う～ん。情報として出せるのは来年のAOUでしょう。発売も来春ってところじゃないですか？まだまだ先になっちゃいますけどね。

ゲーメスト　でも、今回の発表で、アーケード業界はこの話題で大いに盛り上がりそうですね。

船水　この企画を発表した時点で、実際「あぁ、そんなことしちゃっていいんだ」って、他メーカーの人たちは思うんじゃないですかね？「うちもやりましょう」とか、いろんなとこで言ってたりして（笑）。

河野　特に開発でやってる人間にはそういうのが多いでしょうね。ただ、開発以外で考えると、会社レベルでの交渉になるからかなり大変だとは思うんですけど…。

ゲーメスト　2D対戦格闘はSNKさんとカプコンさんがライバルとして切磋琢磨したからこそ成長してきたジャンルっていうイメージがあるんですよ。今回の「SNK vs カプコン（仮）」も、そういう意味で業界全体の大きな刺激になると思います。

河野　絶対にそうしていきたいです。

船水　メーカー同士がいい意味で競り合うのはいいですけどね。変な意味で反発し合うなんていうのはね。

河野　時代遅れやね。

船水　今はどんどん自分のところのノウハウとかオープンにしていかないと「業界自体がやばいんじゃないの？」っていうところまできてますからね。アーケード業界っていうよりは、ゲーム業界自体が。

ゲーメスト　両社がタッグを組むこと自体、今まではまったく予想ができなかったかもしれないですけど、自分はSNK、カプコン共に、ビデオゲームの分野で頑張ってきたという点で、お互い歩み寄れる部分も絶対あるとは思ってたんです。

だから今回の話は「とにかくビデオゲームで大きな話題を」という、両社の強い想いを感じたんですが…。

船水　僕はビデオゲームにすごいこだわってますよ。ビデオゲームっていうのは大型筐体に比べてオペレーターがインカムを回収するのが楽で、大事にしていかなきゃいけないソフトだと常に考えているんです。ところがビデオゲームの市場っていうのはどんどん小さくなってきて、客層はマニアばっかりだとか言われて、その言われ方は不本意なんです。

河野　そういう中で、なんとかバーンと景気の良い話ができればと考えたら、やっぱりこの企画になるんですよね。ネオジオだってもう発売から9年も経ってますけど、海外も含めて未だに現役ですし、**まだまだビデオゲームの需要は高い**んですよ。

船水　僕がアーケード業界の一番嫌いなところと感じているのは、**一時の流行モノにすぐ流されてしまう風潮にある**んですよ。新しいモノを追い求めるのはいいんだけど**「そうじゃないゲームをやりたい人もたくさんいるんですよ！」**って言いたいんです。流行モノは、確かに瞬間風速は高いかもしれないけど、「コンスタントにゲームセンターにお金を落としてるのは誰なんだ」っていうのがあまりにも議論されてないんで。

ゲーメスト　なんだかんだいって、1人当たりでいったら、マニアほどお金使う人はいませんからね。

船水　結局その子たちがコンスタントにお金使うじゃないですか。ほかの人は週末に一気に3千円とか使うかもしれないけど「週に何回行ってるの？」っていったら、1回とかそれぐらいで。毎日学校の帰りに行ってる子のほうが単価落としてくれてるわけで、もっと大事にしないと。

河野　このタイトルは、そういう熱心なプレイヤーに対して、また、この業界に対しても「ビデオゲームもまだまだ捨てたもんじゃない」っていうのを証明するための、重要な位置づけ的作品にしたいと思いますね。

※注1…SNK専務取締役　西山隆志氏のこと　※注2…SNK商品開発本部　第一開発部部長　松本裕司氏のこと。餓狼伝説シリーズや月華の剣士シリーズなど一連のヒット作を手がけている。最新作は「武力～BURIKI ONE～」　※注3…業務用NAOMIタイトルとして発売後、ドリームキャスト版での発売も決定している

対戦格闘をやっている人なら誰もが一度は触ってみたいと思うゲームを作りたい

河野　ただ、ゲームの内容を詰めたり、システムを構築したりするのは本当に大変だと思いますよ。基板はNAOMIで製作することが決定してるんですけど、**このタイトルの開発に関しては、カプコンさん主導と**いう形になってるんですよ。
ゲーメスト　あっ、そうなんですか？
船水　言ってはみたものの、最近その大変さを痛感してるという…（笑）。
河野　ネオジオポケットカラーのほうはうち主導で。NAOMIとドリームキャスト版（※注3）に関しては、カプコンさん主導という形でこのプロジェクトは始まってるんです。ただ、意見出しやチェックなんかで、当然我々も関わっていきますけどね。
ゲーメスト　やっぱりシステム面でどういうふうになっていくのか、非常に気になりますね。
船水　西山専務も東京ゲームショウで言ってたんですけど、僕も、**キャラごとにお互いのゲームシステムを選べてもいいのかな？って思ってるんです。うちの『ストZERO3』でISM（イズム）をセレクトするみたいに**ね。そんなのをうまいこと考えられたらいいんじゃないかな。
河野　無理矢理統一するというのもどうかと思うしね。
船水　そのネタは『ザ・キング・オブ・ファイターズ』っていう名前を初めて聞いたときに、僕が勝手に想像した企画だったんですけどね。
サムスピのキャラはサムスピのシステムで、龍虎のキャラは龍虎のシステムで、みたいにね。
河野　餓狼のキャラだけライン移動あるから逃げられんのか？とか（笑）。
船水　そういうのできたら面白いね。
ゲーメスト　編集部では「俺のエリアルレイブを見てみたい」とかいう声もありましたよ（笑）。
河野　だったら、ルール決める前に、どっちのルールでやるのかちょっと闘うとか（笑）。でも、そこの部分は大事でしょうね。SNKとカプコンの、**どっちのルールでもプレイが可能で、敷居が高くないようなシステムにしていければ最高**ですね。
船水　“格闘ゲームをやってた人だったら一度は触りたい”っていうゲームに仕上げたいんですよ。だから、システム面であんまり敷居を上げて「やっぱダメだ！」とかいうふうにならないようにはしたいですね。
ゲーメスト　ドリームキャストとの連動とかも考えているんですか？
船水　そうですね。NAOMIとドリームキャストとネオジオポケットカラーの、三すくみの連動を考えてるんで、そのネタも入れてかなきゃいけないと思っています。
ネオジオポケットカラーのカードゲームやって、格闘ゲームやって、それをドリームキャストにつないで、さらにビジュアルメモリーに落として、アーケードへ持っていくっていうことを今は考えてるんです。
ゲーメスト　なんだか、すごい構想になってきましたね。
船水　ただ、今ここでこんなこと言っちゃって「そんなもんできねぇよ！」とかなると…（笑）。
まぁ、今日は“大いに夢を語る”というのがテーマなんで、一応そんなことも考えてます程度に書いといてくれれば（笑）。
河野　それぞれのハードが何らかの形でつながってますからね。うまく連動していければ理想的だと思います。



船水氏が言うように、各キャラが自分の所属ゲームのシステムで闘えるとしたら、これほど画期的なことはないが…。

メーカーの枠を超えてお互いのシリーズに愛着のあるスタッフに作らせたい



ゲーメスト　SNK、カプコンそれぞれの立場から見て、お互いに相手の魅力を感じていたからこそ、こういう企画が持ち上がった思うんですが、どういった点に惹かれますか？
河野　もう、昔からカプコンさんのことは常に意識はしてますし、感心させられることが多いんですよ。西山にもよく言われるんですけど「キャラクターのレベルでいうと、常に負けてるで」って。特にK.O.F.のチームはいつも言われてますね。
船水　うちではまるっきり逆ですよ。「思いっきり負けてるで！」って。
河野　どっちやねん（笑）。
船水　特に背景について、ここ2年くらいのSNKさんのグラフィックには感心するところがありますね。業務用の背景書いてる子に「これ、思いっきり負けてない？」って言ったら「そうなのよ～！」って（笑）。その子は女の子なんですけど。
河野　そうかな～？
船水　あと、去年の夏に『K.O.F.'98』と、『ストZERO3』がほぼ同時で出たときがあったじゃないですか。あのときは客層が分かれましたよね。向こうには女の子がついてるぞ！やばいぞ！って。
河野　ロケテストのときなんかは黄色い声援がスゴくって（笑）。
船水　正直あれはちょっとうらやましかった（笑）。やっぱり、キャラクター好きのプレイヤーの捉え方とか、僕らはすごい勉強になってますね。いつまでも道着にハチマキっていうのもなぁ…っていうのもあるし、それで魅力あるキャラクターを作るっていうのが、カプコン臭いっていえばそうなんですけどね。
ゲーメスト　ただ、お互いのキャラクターの作り方に違いがあるからこそ面白いっていうのもありますよね。
河野　そういうテイストも残しつつ、ゲームが仕上がれば面白いですよね。
船水　うちにはサムスピのファンってすごい多いんですよ。で、確か2作目（真サムライスピリッツ）のときだったかなぁ、「頼むから俺にサムスピを作らせてくれ！」っていうやつが現れて（笑）。思えば当時からそういうのはあった。
そのときは「うちがネオジオやったらやらしてくれるかもね」とか答えて、そんな冗談で終わっちゃったんですけどね。でも、他社の開発にまでそんなことを言わせるだけの魅力あるゲームを作るっていうのは、うちではできねぇな、っていうのは思いましたね。
もうこの際だからぶっちゃけて話しますけど、うちのスタッフの中にも、昼休みになったらネオジオで遊んでいる世代は多いですよ。「あいつら、なんでSNKに行かなかったんや！」って、いつも思うときありますもん（笑）。
河野　いや、うちにも隠れカプコンファン結構いてますよ（笑）。
船水　まぁ、**今回の場合は「俺、SNKキャラ作ってるんだぜ」って、おおっぴらに言えるの**がいいですよね。さっそく「俺にテリー作らして！」とか言ってるやつもいてね。勝手に決めるなっちゅうねん（笑）。
でも、このタイトルに関しては、うちのキャラだけでなく、SNKキャラも好きだという子たちで集まって、愛着持って作っていければ良いなとは思ってます。



K.O.F.のキャラクターの作り方は業界でも定評がある。あのカプコンでさえ、大変勉強になっているというのだから…。

TOPICS
K.O.F.vs.ストリートファイター特集とはいったい…？



昨年夏、ゲーメストをリニューアルするにあたって「何かインパクトのある記事を！」と思い企画された特集。当時は両メーカーから相当なチェックが入ると予想し、編集部内でもヒヤヒヤしていたものだが、あれから1年、まさか両社がこのような形でタッグを組むとは…。

『SNK vs カプコンの部屋（仮）』企画進行中！詳細は近日発表！

登場が予想されるキャラ一覧


リュウ


ケン


春麗


ザンギエフ


草薙京


八神庵


テリー


ナコルル

ザンギエフが俺を捕まえて投げてもいいのかなぁ…だって、ザンギエフだよ（笑）

ゲーメスト　いろいろ聞きたいことはまだあるんですが、やっぱりプレイヤーが最も気になっているのが、キャラクターだと思うんです。

どのキャラが選出されるのか？というのも当然ありますが、SNKキャラ、カプコンキャラのタッチの違いがそのまま出てくるのか？それとも描き変えるのか？というあたりも非常に興味深いですが…。

船水　いや〜「うちでやります」って言ったのはいいけど、どうしようっていうのは正直ありますよ。

京や庵が格好良いのは、やっぱりあの等身だからというのがあるわけで、カプコン仕様に無理に合わせると「この2人、うちのキャラの等身に合ってねぇ」となる。じゃ、逆にSNKキャラの等身にリュウやケンを伸ばしてしまうとなると、よくわからないキャラになっちゃうし…。

この問題については、やっぱりどっちのファンも納得できるタッチでいきたいと。でも両方満足させるというのは、相当大変だぞ！という話に現場ではなってるんですよ。

ゲーメスト　絵のタッチは、結構違いがありますよね。

河野　確かに違いますね。

船水　そういった関係上、今からキャラクターを作るとなると、そんなに多くは作れないんですよ。**最初は双方から8キャラずつ、計16キャラぐらいに絞ったほうがいい**のかな〜って思ってます。

ゲーメスト　その16キャラに入ってくるのは誰なのか、非常に気になりますね。前の特集のときも、読者から「僕が予想するキャラクター」とか書いて送られてきましたから。募集したわけでもないのに（笑）。

船水　ファン投票によるキャラクターの採用とかは、必ずしもそれを採用すると約束はできないですけど、ゲーメストさんでぜひやってほしい企画ですね。でも、「ガイルを出せ」とか同じ人から100通ぐらいきたりしてね。組織票やないかい（笑）。

他にもぜんじさんとか編集者の勝手なコメントもあると面白いですね。「今月は何の進展もない。早く情報出せ！」とか（笑）。

ゲーメスト　ユーザーとメーカーを結ぶそういった土壌があると、このタイトルが発売されるまで、話題をうまく引っ張っていくことが可能になってくるんですよね。

河野　今、この場を借りて業務用の製作を発表しても、発売まではまだ時間がかかりそうだから、そういう企画も確かに面白いですね。

船水　ただ、**ゲームに実際に登場させるキャラクターは、みんなが望むキャラクターを出してしまうと、ゲームとして成立しにくくなる**と思うんですよ。全員が主人公っぽくなって、同じ等身になって、似たようなキャラの闘いってなってしまうと、ちょっとねぇ…。

ゲーメスト　例えばK.O.F.シリーズなんかでは、主人公タイプだけでなく、チョイとチャンみたいな脇を固めるキャラも必ずいますよね。

河野　そういうのばっかりの系列を作って、その中から1つ、こっちから1つ、っていうやり方をしないとダメだろうね。大変やな〜（笑）。

ゲーメスト　あと、K.O.F.シリーズって、絶対にサムスピのキャラとか入れてないじゃないですか。今回はどうなるんですか？

船水　剣豪の世界は、やっぱり真剣なものだから難しいかな…。

河野　そうですね。ただ、**今までK.O.F.では何度となく入れる話はあった**んですけどね。隠しチームで出すとかいう形で。今回は、SNKオールスターズにするのか、それともK.O.F.から選抜なのか、そのへんにも関わってきますね。

船水　カプコンオールスターズだと、またすごいことになるね。スターグラディエイターとかからも選抜されたりして…って、3Dやがな（笑）。

河野　まぁ、基本的には全キャラを対象に、自由に使っていただいても構わないんですが。

船水　と言われても、結構悩むんですよね。「なぜナコルルがいない？」とか言う人もいそうだからなぁ。

船水　『SNK vs カプコン（仮）』というタイトルの中では、**そのへん全部フラット**にして、っていうふうには考えてるんですけどね。

ゲーメスト　絞りきれないよね、8人には。

ゲーメスト　河野さんと船水さんが、個人的に選出したいキャラっていうのはいるんですか？

船水　春麗いなかったら怒るやろなっていうのは思ってますけどね（笑）。

河野　K.O.F.でいうと、庵かなぁ。

船水　いやぁ、ザンギエフが庵捕まえて投げてもいいのかなあ？（笑）ザンギエフだよ、ザンギエフ（笑）。

ゲーメスト　『マーブルvsカプコン』のように、ロックマンとかストライダー飛竜とか、格闘ゲームのキャラではないものではどうですか。

船水　それもすごいですよね。だって、マーブルvsカプコンで「アーサー」持ってこられたときはびっくりしましたよ（笑）。そりゃ違うだろう？って。一応お助けキャラとしては残ってますが。

ゲーメスト　K.O.F.でも、麻宮アテナが出てきたときにはびっくりしましたけどね。ここで復活か！っていう（笑）。

河野　あれはあれでうまくハマリましたよね。

ゲーメスト　そういう意味では、今までだってお互いにいろんな試みをしてきたわけですよね。今回は、さらに上の試みに挑戦することになりそうですね。

カプコンが作った庵やテリーやナコルルもいいよねと思われるだけの努力はしていきたい！

ゲーメスト　では最後に、お二方から読者、ユーザーの皆さんに一言お願いします。

河野　そうですね。SNKもカプコンさんも非常にキャラクターを大事にしてきたメーカーで、それを支持してくれるファンもそれぞれあると思うんで、まずはそういう人たちに本当に楽しんでもらえるような作品にしたいですね。

もちろん複雑な心境もあると思うんですよ。SNKのコアなユーザーの皆さんも、うちの社員でも。でも「こういう形があったんか」っていうふうに**実際ゲームがアーケードで稼働して、納得してもらえればいい**かなと思ってるんですけどね。

船水　俺の言うことなくなってもうた（笑）。

河野　「おまえんとこ作るんちゃうやろ」って？ごめんなさい（笑）。「そうしていただきたい」です。

船水　僕としては全員が100%満足できるものは作れないと思ってるんです。ただ、**カプコンが作った庵やテリー、ナコルルもいいよね、と思われるだけの努力はしていきたい**かなとは思ってますよ。

河野　そういう部分ではお互い意識しあってやってきたんで、別に持ち上げるわけじゃないけど、**自分たちのキャラを安心して（カプコンさん）に預けられます**よね。

逆にユーザーからしてみれば、いくら業務用はカプコン主導でっていっても、SNKもどう動いていくのか注目されてくると思うんですよ。当然プロジェクト的にいろいろ意見を出していくと思うんですけども。

船水　やべー（笑）。

河野　なら、全部任すよ（笑）。

船水　僕も今日、この場でいろいろ言ってきちゃったたんで、さすがに「もうやらなあかん！」って腹くくってるんですけどね。

河野　有言実行！

船水　頑張ります！（笑）



鉄拳 TAG TOURNAMENT

鉄拳タッグトーナメント

開発者インタビュー 第1回

自由度の高いフィールドは残したい

ＶＳ開発部 Katuhiro Harada 原田 勝弘氏
Yuichi Yonemori 米盛 祐一氏
Yutaka Goshowaki 御所脇 裕氏

前号、急にナムコから発表された「鉄拳」シリーズ最新作。あまりに未知数の部分が大きいので、直接鉄拳開発スタッフであるナムコＶＳ開発部の話をうかがうことに。キャラの数は？そしてシステムはどうなる？？

インタビュアー：アディオスToshi　スーノリック　マッスル北裏



ファンサービス、そしてアーケード業界への責任

ゲーメスト 今回、鉄拳1、2、3ときて、次に〝4〟ではなく『タッグトーナメント』をなぜ開発することになったんですか？

原田 理由には裏と表がありますが（笑）。鉄拳シリーズのキャラクターというのは〝3〟になって大幅に変更されましたよね？それをしたことによって、キャラクターの使える技ですとか、格闘技とか戦略とかのバリエーションは凄く増えたんですよ。その代わりキャラクターが減っていた、というところが鉄拳プロジェクトとしての前作の心残りの1つだったんです。

で、このまま〝4〟という名前で次のステップにいこうか、ということになっていたんですけど、やっぱりファンからの要望（キャラ数を多くしてほしい）というのがすごくあったんで、ここら辺でこれだけのファンに応えるものを出そうという話になりました。

米盛 だから〝3〟のように新規ユーザーを取り込もう、というよりはむしろ、今までの鉄拳ファンに対する「ファンサービス」になるようなものにしていきたいと思っています。

原田 で、もちろん開発の考えは確かにそうなんですけど、もう1つ今回は、ロケ（ゲームセンター）からの要望というのも大きかったんですよね。

格闘ゲームがだんだん数が減っている中、ロケからの提案で「〝3〟のゲームシステムベースで、新キャラと新技を増やし、かつシステム12で作れないか？」というのが出まして。ただ、「新キャラ新技」だけだと物足りないと。

そんな中出てきたアイデアが『タッグバトル』でした。2人のタッグで、ゲーム中タッチでキャラが切り替えられるシステム。

でも最初この話が出た時に、鉄拳3のキャラクターはモーションデータにしてもモデルデータにしても凄く重かったので、ストレスなく「一瞬で切り替え」というのがシステム12だとできないんじゃないかと思ったんですが…。

でもプログラマーが「一瞬で切り替えできる」と。モデルの切り替え自体もそんなに時間がかからないだろうという事で。さらに、それがシステム12でできるとなれば、コスト的にもオペレーターの方に喜んでいただけると思うんです。こういったことも、そろそろ考えなきゃいけない時期に来ていると思うんです。

鉄拳はタッグに向いている!?

ゲーメスト 鉄拳シリーズは技が共通しているキャラが多いから「タッグバトルがやりやすい」という理由もあったんですか？

原田 それはもちろんありますよ。それでも「2人も3人も使えないよ」ということは、やはり問題になりました。

米盛 ある程度似ているキャラがいるということで「ニーナが使えたらアンナも使える」と割とすんなり受け入れてくれる人もいますよね。

原田 これまでもメリット、デメリットとしても言われてましたよね？タイムリリースキャラは所詮コピーだと。それは嬉しくないという意見も多いんですけど、その半面「カズヤが使えるとデビルも使え、平八も

使える」のが嬉しいと聞いたときに、あ、と思ったんです。その辺が逆にうまく利用できるというところと、後はシリーズでもう3作も続いているんで、1からやってきている人は"サブキャラ"というのができてきているだろう、3人は無理でも2人はいけるだろうというところは考えました。

ゲーメスト ボタン（操作）に関しては、まだ固定はしていないんですか？

原田 当初コマンドでキャラの交代をやっていたんですが、コマンドだとどうしても瞬時に代われないというのがあって…。

現在、空中コンボでも連携ができないか考えていて、例えば普段空中コンボが入りにくいエディのビリバなんかは、「交代技」を使うと（次のキャラが）強力な空中コンボを入れられるよう考えているんですよ。で、そういうのをやるときにビリバ↓交代コマンド↓出てきたキャラの技とかやってると、頭がおかしくなるんで（笑）、独立させようという話になって…。

結構抵抗あったんです。チェンジボタンを入れるとボタン5つですから。ただ「同時押し」とか使うとコマンドの中で難度高くなりますよね？

米盛 交代がウリになっているのに、なんかコマンド表見て「あれ、どうやってやるんだ」って調べなきゃいけない。それも問題があると思って。で、分かんなくても取りあえず「パンチ、パンチ、キック、キック」とかやってて、あ、これ交代だって分かれば、入りやすくていいんじゃないかなぁ～と思うんです。

ゲーメスト タッグというところで、空中コンボ以外に有効に活用できる要素はありますか？

原田 先ほど言った強力空中コンボというか、普段コイツのこの浮かし技では入らないけど、この交代技から使えば何かが入る。もしくは、さらに発展して、この組み合わせだとこういうことができる。というキャラクターを生かしたものと、逆に悪い組み合わせも用意しようかな、と思っているんです。ニーナとアンナとか（笑）。「それでも頑張る」みたいな…。

そうすると結構、キャラクターを選ぶ楽しみ、というのが1つと。本当プレイヤーの好きなキャラクターに対しての思い入れというところが出るし、後はゲームの攻略的なところでこの組み合わせだと、コレ。というような対戦の駆け引きに関わってくるコンビっていうアイデアも出ています。

ゲーメスト これまでの話を聞いていますと交代の際のメリットはよく分かるんですが、逆にどういったデメリットを用意されているんですか？

米盛 うかつに、相手にあからさまに「そろそろ交代するな」ということを読まれてしまうと、無防備にキャラが走ってくるんで、崩拳をガーンとくらってスゴイことになります。それが今は致命的なほどきついダメージを受けてしまうんで、その辺もまだ調整しなければならないんですけど。

米盛 で、普段は絶対に出さない万世龍王拳を溜めだす、みたいな状況も生じると（笑）。

原田 それがちょっと、嬉しい誤算の部分で、そこは残しつつ、という感じですね。



▲なごやかな雰囲気だが、きわどい会話も多数。



VS開発部
原田勝弘

鉄拳 TAG TOURNAMENT」企画担当。「新宿平八」の愛称で親しまれる。「鉄拳」シリーズは「2」から参加。「ウルティマオンライン」を愛するごく普通の開発職人。

鉄拳その軌跡をたどる。

1994年。時代はまさにバーチャファイター2全盛。各地でバーチャジャンキーたちが、日がなしのぎをけずっていた。

そんな中「**リッジレーサー**」で、ハイレベルなポリゴン技術を誇るナムコからもプレイステーションを土台とした新基板「**システム11**」で3D格闘ゲームが発売される。その名も「**鉄拳**」。鉄拳は**安価な基板、無限フィールド、右パンチ、左パンチ、レバーガード、10連コンボ、そしてインパクトの高いキャラクター**など、明らかにバーチャ2と一線を画すシステムだった。

そのためか、ロケーションでの人気は今一つであったが、コンシューマー版の発売により、人気に火がつき始める。

次に95年。はやくも「**鉄拳2**」がアーケードに登場する。**グラフィックが向上**し、中ボスという敵であった彼らが、稼働時間によって順次使用可能になる「**時限キャラクター**」は、プレイヤーの人気を持続させるに十分な効果を発揮。

また、一部プレイヤーによる、異常なまでの空中コンボの開発により、対戦熱が局地的な爆発を見せる。「**鉄拳といえば空中コンボ**」というのが確立されたのもこの頃。

そして96年。基板をいままでの上位基板「**システム12**」にパワーアップし「**鉄拳3**」が発売される。「鉄拳2」で持ち上がった対戦での問題点を、基本を損なわずに調整。**受け身、横移動の追加**で、対戦の駆け引きが広がりを見せ、さらに完成されたものに進化する。

また「2」までに構築した世界観を、一気に19年も進め、既存キャラクターの死や、その息子などが登場し、プレイヤーを驚かせた。

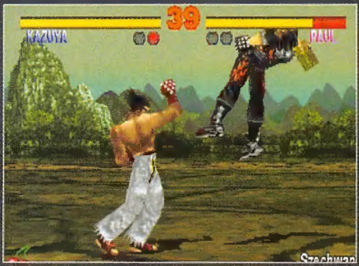
そして1999年。この世紀末にふさわしく、新たな「鉄拳」シリーズ最新作が胎動を始めた。まだ見ぬその姿に心は高鳴る…。（スー）



そして「鉄拳3」さらに完成されたシステムはTTの基礎を創りあげる。



「鉄拳2」より深い世界観の構築や、家庭用の発売が知名度を上げた。



「鉄拳」今見てもあまり遜色ないクオリティーがレベルの高さを物語る。

※タイトルロゴはゲーメスト編集部で独自に作成したものです。また、画面写真は鉄拳1～3（PS版）のものです。



VS開発部

米盛祐一

鉄拳 TAG TOURNAMENT」企画担当。スロットをこよなく愛する千葉県出身、24歳の企画屋。「鉄拳」シリーズ初参加。原田さんからは何故か「よねもん」と呼ばれている。

格闘ゲームにおけるリアルタッグ

ゲーメスト 基本的なルール、本数とかはどうなってますか?

原田 一応、1人負けたらゲームオーバー。今のところはそうなってます。いわゆるゲームの中のチームとかタッグっていうと、結構1人死んでもまだ相手にできるというのが常識になっていますけど、プロレスとかは、ああいうリアルなタッグというのは片方やられたらアウトじゃないですか。そこからもってきているんですけど、あれっていい意味緊張感が働いていると思うんです。無理にタッグに意味を持たせてる、という見方もあるんですが、プロレスとか見てても、やっぱり片方がやられそうで片方が元気で、早くタッチタッチって言ってるのになかなかできないもどかしさ、というのはゲームのいいエッセンスになると思うんです。

その分やっぱり、鉄拳3の体力のまんまでやると、もう交代するもなにも崩拳2発くらって、さよならで帰っていって2度と出てこられない(笑)。それだと困るんで体力はまず「交代したら回復していく」。ただ、これはメリット、デメリットありまして仕切り直しがない分、集中している時間が長くなってるっていうのと、後は負けたときに下手したら自分のパートナーが半分くらい残ったまま終わっちゃう可能性ありますよね?もっと下手したら満タン残っているかもしれない。そのとき、負けた瞬間にスゴイ損した気分になるんですよ。だから短かったように思える、というのがあるんですけど。そこを今からもうちょっと満足度の高いように調整しようと思って…。

逆にうまく闘うとお互いギリギリの状態になりながら、すごく充実するんですけど、その分プレイヤースキルが影響する…。と最初は思ったんですけど、事故って崩拳とかくらってパートナー出さずに上級者が負けるってケースが結構出てきたんで、ある意味チャンスがあって結構面白いかな、と今は思います。

ゲーメスト 逆にこう、ガッツと空中コンボで減らして、イケると思ったらチェンジされて体力満タンの相手が出てきてタイムアップで逃げられる場合もあるわけですよね。

原田 そうですね。それと、できるだけタイムアップはなくそうと思っているんですよ。時間は今までより59秒ぐらい増やしているんです。タイムアップするぐらいなら体力減らすというんじゃなくて、ゲームは長くさせたいんですよ。できるだけ。ただ下手に本数とか多くしちゃうと(既存のタッグシステムでは)捨てますよね、みんな。あれはやってほしくなかったんで、緊張感持ったまま、さらに鉄拳3より1プレイが長いものを目指しています。

もう1つは今回、各キャラごとに耐久値をとってるんです。まだ要調整なんですけど、組むときにやはり「すばやいキャラが強い」ということになると思うんですけど、そこでガンジャックとニーナが組むと、ニーナはまぁ、手数は多いけどくらったら痛くて減りが多い、ガンジャックは技は遅いけど、耐久値がでかくてあまりくらっても痛くない、と。

コンビ組むときにできるだけ楽しくなるような「同じ系列のキャラを選ぶことが別に有利じゃないよ」と、凸凹コンビのほうが有利だったりするよ」という要素も入れていこうと思っています。

キャラクターバランスと「鉄拳」らしさ

ゲーメスト ところで今回のキャラ数というのは…?

原田 一応、20キャラ用意しています。

ゲーメスト 隠し、もしくはタイムリリースキャラというのは?

米盛 今はまだ発表できないんですが、マス(?マーク)を最初から出して、その数を数えて考えてもらって「もしかして○○は出るのかな?」とか楽しんでもらいたいな、と考えてます。

原田 ほとんど分かるような気がするんですけど(笑)。

ゲーメスト "1"や"2"だけでなく"3"のキャラクターも大きな調整を加えているんですか?

原田 もちろん"3"のキャラクターも新技を増やす予定です。で、今回

鉄拳TTこうなったらいいな!! 予想 大イィ会イィ〜〜〜ッ!!

文責:スー&まさ

スー どうッスか!?まさ兄ぃ!?ついに鉄拳の最新作が出るんスよ!?

C・LAN(以下まさ) う〜ん、そうさなぁ。我感涙極まれりってとこですか。

スー 今回は「**タッグトーナメント**」ということで、2人1組で遊べるのは当然として、実は**鉄拳2のキャラが帰ってくる**らしいッス。

まさ ほほう。そいつぁいいね。どれぐらいのキャラがいるの!?

スー まだ確かなことは分からないんですが、カズヤが…カズヤが帰ってくるかも知れないってだけで、オリャー、オリャーもう……うっ…!!

まさ だから落ち着きなさいって。ふーむ。タッグかぁ…オレは使い馴染んできたポールと、やっぱり「グリズル」っつー感じで**クウマコンビ**がいいスな。スーさんは!?

スー オリャーもうカズヤ、平八、仁の「**三島一族ボックス買いコンビ**」しかありえないっスよ。

まさ ふむス。ストーリーや関係を絡めたコンビっていうのも鉄拳ぼくっていいですなぁ。例えばレイとロウの「**大陸2大映画スターっぺぇコンビ**」とか、シャオユウとパンダの「**中国雑技団コンビ**」とか、どうかね君!?

スー いいッスねェ。ブルースとブライアンの「屍肉喰っちまったぜ&オレはすでに屍肉だぜ」コンビとか、仁とファランの「女の子ちゃん大喜び、**アブねータンビコンビ**」っつーのはどうでしょう!?

まさ っつーか、あ、こりゃどんどん組み合わせが出てくるさなぁ。

スー そうッスね。ストーリーが練り込まれた、鉄拳ならではってトコですかね。そうそう、タッグを利用した、「**ツープラトン攻撃**」も考えられますな。

まさ ほほう。ってえことは、**クウマが相手を羽交い締めにして、ポールが崩拳をブチ込めーる**男爵っつー感じなのかな!?

スー そんな感じッスね。ただダメージを与えるだけじゃなく、いろんなリアクションもありそう。

まさ ほかにも仁とカズヤの**親子鷹ダブル雷神拳**とか、アーマーキングと2代目キングの**筋肉合体**とか、そのほかにも……。

スー ネタはつきないッスね。**可能性は無限**ってトコですか!?

まさ そうさなぁ。発売までまだ時間がありそうだから、いっちょひさびさにアテナまで対戦しに行きますか!?

スー いいッスねぇ!!やっぱゲーメスト的には盛り上げていきたいッスね。う〜ん楽しみだっ!!



仁、平八のダブル雷神拳っ!!ダメージはどれくらいだろう!?



羽交い締めにした相手に、ポールの崩拳がヒット!!クマも一緒に…。

※画面は編集部で合成したものよ。

生き残るのは誰だ!?



初の組みなんですが、鉄拳は今まで「弱くする」という調整をしてこなかったんですよ。どっちかっていうとお互い強くする調整のほうが、上に伸びていくと思ったんで、やってたんですけど。さすがに落葉に対する悪評ですとか、みんなが「これはあまりにもバランス崩していないか」という部分は、聞こえは悪いですが弱体化させています。

ゲーメスト タッグになって「強すぎる組み合わせ」が出てくる危惧というのはありますか？

原田 考えられます。「コンビ勝ち」みたいなところはできるだけ抑えたいんで、そこに対する危惧はかなり持っていますね。

ゲーメスト でも膨大な数の組み合わせ＝キャラ数なわけですから、相当調整が大変じゃないですか？

原田 大変なんですけど、まず1つやり方としては、もう1回鉄拳を1対1のバランスで見直していく。それをやっていけばある程度組んだときにその調整が生きてくるかなと。あと、組み合わせた場合の強さもある程度分かるので、際立ったものというものを幾つかピックアップしていって、調整しようかなと思っているんです。

ゲーメスト それでも調整しきれなかった組み合わせが出てきた場合は、もうユーザーに委ねると？

原田 こればかりは最後までわかりません。ただ、鉄拳3が発売されてからの時間があり、ユーザーからの意見もデータベースとして溜まっていたというのがあるので、調整チームが時間に余裕を持ってできている、という部分が今回はあります。ここでできるだけユーザーの意見を反映させようとしています。

ゲーメスト ストーリーに絡んで、デフォルトのタッグチームというのはあるんでしょうか？

原田 一応、話は出てるんですよ。例えば"3"から入った人って多いんで、ストーリー展開とか分からない人も多いし「これとこれって相性いいのかな？」って、タッグが際だってくればくるほど疑問に思う人がいるんで、例えば誰か選んでもう1回ボタンを押せば（メーカーが選抜した）相性いいキャラが自動的に出てくる、というのはちょっと考慮しています。ただ、やっぱり自由に選んでほしいんで、いい組み合わせ、悪い組み合わせの発見という意味でもあまりこっちが強要しないようにしたいかなと思ってます。

ゲーメスト これまでの鉄拳シリーズのここだけは残したい、というのはありますか？

米[illegible] やっぱり空中コンボを自分で探す楽しみというのはすごくあると思うんで、なるべくタッグを採り入れたことによって空中コンボが消えるということではなくて、「この組み合わせなら入るかな？」と…。いざ入るかどうかは別にして試してみたくなるような部分を強調していきたいですね。

原田 これまで言ったことと矛盾するかもしれないですが、鉄拳ってすごく自由度が高いじゃないですか。それも問題でもあるんですが、できるだけその自由度の高いフィールドは維持したいと。プレイスタイルがそのまま反映するものは残したいんですよ。これは鉄拳の"1"の頃から貫いてきたもので短所もあるんですが、それは今回も残ってしまう、もしくは意図的に残している部分もあるんです。今回は要望の多かった「バックダッシュの距離を半分」にしたり、「下段技への対抗策」を用意したりという変更も加えています。やってはいるんですが、この変更は「ある局面」でしか面白くないと思うんですよ。鉄拳というものをトータルで見た時、これらの変更が必ずしも得策でないという思いもあります。

ゲーメスト ビジュアル面に関しては、何か変更はあるのでしょうか？

原田 まず大きいところとしては"2"のキャラクターが"3"と同等のポリゴン数でモデルを作り直しているというのと、"3"のキャラクターは印象が変わるように、ブライアンなどをスキンヘッドにしたりとか。ニーナ銀髪とかいう風に変えていってるんで、また違ったキャラクターの側面が見えるようにしています。あと、背景も随分印象変えていますので、その辺も見てもらえたらなと思います。

（4月某日・ナムコ横浜クリエイティブセンターにて収録）

次号予告

ついにベールを脱ぎ始めた「鉄拳 TAG TOURNAMENT」。しかし、まだまだ謎の部分は多い。一八やチャオランは出るのか？モーションキャプチャーはもう収録されているのか？次号もインタビュー第2回、開発の進行状況やシステムの紹介等を予定！ナムコ鉄拳スタッフに対する質問や励ましの手紙も待ってるぞ!!

12th

待望の3D対戦格闘ゲーム いよいよ、連載スタート!

DOA2 INTERVIEW

デッドオアアライブ2開発者インタビュー

※本文中の「DOA」は「DEAD OR ALIVE」の略です。





遂に明らかになった、新キャラクターの流派は「劈掛拳」。特殊な円を描くような動きは、今回の「DOA2」におけるキーワードとなっていくのか!?

聞き手
伊勢猫
田渕健康
C・LAN
アディオスToshi

DEAD OR ALIVE 2

「OxOc」12番目のキャラクター

ゲーメスト まず、ムービーに出てくる新キャラクターのことについてお聞きしたいんですが、体力ゲージの下に書かれている名前をどう読めばいいんですか?

板垣 あぁ、あれは開発コードなんですよ。「OxOc」といって数字の12を表しているんです。

松井 プログラムにこのコードを書き込んでやると…こうバーンって、画面に出てくるんですよ。

ゲーメスト 前作のDOA++まで10+1キャラ。その次だから12番目…といった感じですか?

板垣 そんなところです。

ゲーメスト DOAは特徴的な格闘技が非常に多いですよね。そんな中、新キャラに「劈掛拳」を選んだ理由はどうしてでしょう?

松井 探したんですよね。いろいろと。それで何か面白いものはないかなぁ…と考えていった過程で劈掛拳が浮かび上がってきた。なにもそんなに奇をてらった選び方をした訳じゃないです。

中国拳法といえば、DOAではレイファンとゲン・フーといったキャラクターがすでにいますけど、まだそこでやりきれていない別な魅力もありますから。

ゲーメスト ところで、このキャラクターが着ているコスチュームは劈掛拳らしい格好なんですか?

松井 劈掛拳の動きを映えさせるような工夫はしてますよ(笑)。

ゲーメスト コスチュームにしても、ムービーに出ているキャラに関してはうかがえるんですが…バイマンとザックはどうなんでしょう?

板垣 ザックはちゃんと出ますよ。バイマンはどうなるんだろうね?

松井 バイマンはですね…昔のバイマンを使ってくれていたプレイヤーの皆さんのことはちゃんと考えて、生かしていきたいです。

板垣 バイマンって結構かわいそうな立場のキャラで、DOAのときは8キャラしか作れなかった関係で、相対的に重量級のキャラとして位置づけせざるを得なかった経緯があったんですよ。だけど技は重たいのに身軽な動き…重量級なのか、コマンドサンボ使いなのか割り切れていなかったんです。

それじゃあってDOA++で重量級として作ったのがバースで、苦悩してきた彼をどうすればいいんだろう…って考えたとき、もう一回、思い切って作り直したほうがいいんじゃないかと思って。

とにかく「コマンドサンボ」を使うキャラクターは出しますよ。

ゲーメスト ザックのことについても少しお聞きしたいのですが。

松井 昔は本当のムエタイ選手でしたね。その辺の曲折はなるべくしてなってしまったザックの哀しいサガってやつですか(苦笑)。

ゲーメスト DOA2では、さらにムエタイ色を強くするとか…。

板&松 ないでしょ!

板垣 まずは遊んでいる人の気持ちを読みますよね。

松井 こだわりすぎたことで見えなくなってしまったところもあって、それじゃまずい…ということで、今回は一歩引いたところから「ザックっていったいどんなやつじゃ?」って考え直したんです。

ゲーメスト じゃあなんですか?

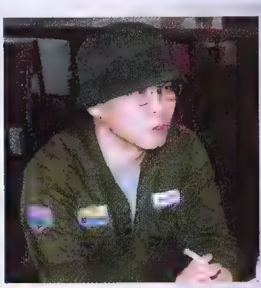
板垣 「ザック」なんじゃないんですかね…(一同爆笑)。

「NAOMI」だからできたこと

ゲーメスト　東京ゲームショウで流されていたムービーでは、チャイナドレス姿のレイファンが出てきたりと、相変わらずコスチュームにこだわりをお持ちですね。
板垣　チャイナドレスは＋＋から着てたんですよ。ただ今回は結構いい風になったから、新しいコスチュームとして採用しました。質感とかデザイナーのほうで設定して、感じよく仕上がったから踏み切ってこれでいこうかって。
　形としてはTPS基板から今回NAOMIになって動いているけど、ポリゴンの良さといった点で大分変わったから…そういう意味ではやっぱり顔と服ですよね。
　決して得なことじゃないんですけど、ムービーにしてもCGにしてもゲーム中の試合で使っているモデルで全部行ってますからね。キャラ選択なんかにCGの1枚絵でイメージを擦り込んでおいて、中身はローポリゴン…っていうの僕はイヤなんで。NAOMIだったらクオリティ的な面でも魅力は十分に出せると思いますよ。

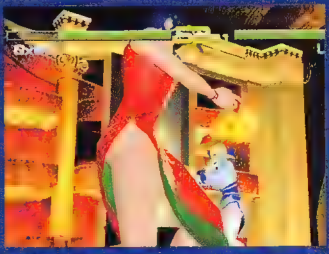
ゲーメスト　いままで自分たちが思い描いていたイメージに近い物が表現できたということですか？
板垣　ほんとそうですね。松井もそうですけど、うちって分業化しているでしょ？だからデザイナーは常にそれだけを考えられるような環境にしているんです。
ゲーメスト　ちょっと個人的なんですが、ジャン・リーの服装とか楽しみにしているんですが…。
松井　今度のジャン・リーは期待していいですよ（笑）。
ゲーメスト　そういえば、ムービーでソフトフォーカスみたいなぼかし効果や、スローで見せているような部分もありますよね。
板垣　ええ、かすみのところとかソフトフォーカス入れました。あまりクリアな絵じゃなくて、少しばかりぼけているほうが面白いかなぁと…。単純にね「ハイ、動きました！」じゃつまらないんで。
ゲーメスト　あと、このステージは燃えているんですよね？
板垣　ええ、あれはオペラハウスが燃えて揺らいでいるんです。

DEAD OR ALIVE2



松井宏明氏
商品開発部プロジェクト班チーフ　主任
「DOA2」のチーフデザイナー。視覚的演出を担当。「DOA++」まではモーションのディレクションを担当。

世界観、ビジュアルの企画を担当しています。DOA2とはどんなゲームか、その答は日々暴かれてゆくことでしょう。その行く末には作る側としても興味深いものがあります。行き着く先の格闘ゲームにご期待ください。



▲お互いに対峙した状態で、側面方向へと大きく回り込んでいく…これって横移動!?

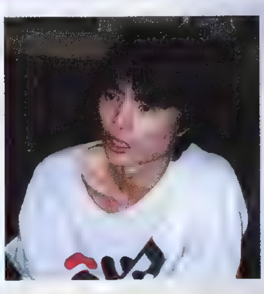


▲円の特徴的な動きで敵を断つ劈掛拳。流れるような連携で連続して蹴り上げていく。



▲東京ゲームショウverでは、真紅のチャイナドレスを着たレイファンが登場！

DEAD OR ALIVE2



板垣伴信氏
商品開発部プロデューサー　課長
「DOA」シリーズの制作総指揮。チーフディレクター。「DOA」の立案者。

現在の進行状況ですが、今は2のゲームシステムで遊び倒しているところです。規模が規模だけに、まだまだ問題点が山積してますが、たぶん高い次元で体系化できるでしょう。このあたりの話はもうすぐできると思います。

今後につながっていく「新システム」

ゲーメスト　ムービーの中でハヤブサや新キャラが横方向に歩いているシーンがありますよね。ああいった軸移動とか、円の動きに対処するためのシステムや操作系…そういういった部分は、いったいどうなっているんですか？
松井　操作系とかって本当に難しいですよね。
板垣　「進化させなきゃいけない」という強迫観念に囚われて、やるのは好きじゃないんです。
　システムは最後にあって、まず「感じさせたいかっこよさ」とか「痛さ」とか…例えば「落っこちさせたい」だと、落とすシステムが必要ですよね？そういった想いがあって、与えられたデバイスでどうしたら表現できるか、その最良策をシステムとして入れていくわけです。
　ですから、ムービー上で行っている行動はすべて制御可能ですし、DOAはデンジャーゾーンがあるわけだから、たぶん対戦格闘ゲームの中で最も位置取りが重要になるんです。そのコントロールや操作はやっぱり必要で、いま付けているといったところです。

ゲーメスト　すると、ここの壁はデンジャーゾーンになると…？
板垣　それもまたひとつって感じで行おうと思っています。
　DOA2は地形も関係してくるので、その時点で十分デンジャーなんですよ。元々やりたかったのは地域性だったから…当時のテクノロジーでは水の表現であるとかできなかったこともあって、秒間30万ポリゴンの中で一番わかりやすくできる表現が爆発するデンジャーゾーンだったと。
ゲーメスト　そういえばムービーでまわりを囲まれて、なにか装填されているステージは見た目から「危ないぞ!!」って感じですね。
板垣　あれはわかりやすいね。
松井　滝壺に落とされるのなんか一番ヤバそうですしね（笑）。
　というわけで、今回の開発インタビューはいかがだったでしょうか…?徐々に明らかになりだしたDOA2の全貌。
　次号ではいよいよ気になるシステム関係についてを詳しく取り上げていく予定だぞ！お楽しみに!!

開発者菅野氏に聞く 開発秘話

CRAZY TAXI™
クレイジータクシー

奥の深さと面白さを目指して

聞き手：石井ぜんじ
はまー
スー



ゲームってある日突然面白くなるんですよね

ゲーメスト　クレイジータクシーをつくったきっかけはどんなところにあるんですか?

菅野　ゲームが楽しいものだと認知していない人たちに向けてつくりました。ゲームが楽しいものだと知らない人たちやアーケードでUFOキャッチャーしかやらないような人がいますよね。シューティングゲームや格闘ゲームは知らないし、もう以前からやっている人たちについていけないから、できない。ゲームの進歩についていけない人、要はアーケードに入りづらい人たちが楽しんでくれるように、そういう人たちに向けて、ゲームを始めるきっかけになってほしいと思ってつくりました。

ゲーメスト　実際にプレイしていて簡単に遊べるのに奥の深さを感じるんですよ。簡単にかつ奥深くというのはやはり相当練りこんだんだなぁと感じました。

菅野　そうですね、開発中は本当に頭おかしくなりましたよ（笑）。奥を深く簡単にというのはすごく難しかった。奥が深くないと面白味は出てきませんし、それでも開発側が想像する奥深さの頂点をかなりのプレイヤーが上回ってしまうということもあって、それにも許容できるだろう、ここまで面白味が出ればという基準は持っています。

実際リリースする1週間前にようやくこれで出してもいいかなと思うくらいギリギリまでつくり込みました。まぁ実際それまではそれほどこのゲームに面白味を感じられなかったんだけど、本当にちょっとしたバランスの違いで、ゲームってある日突然面白くなるんですよね（笑）。

ゲーメスト　客の配置や目的地など完全にパターン化したり完全にランダムにした時期もあったんですか。

菅野　それは実験的にやりました。でもその実験は、最初からランダムにしないという方向性のもとに試したんですよ。なぜなら、すべてランダムにしてしまうとそれは「規則がない」ということ、つまり規則がないということはプレイヤーにも規則が伝わらないんですよね。そうすると自分がこういうふうにやれば正解になるんだ、という戦略が生まれてこないわけですよ。そこでまず、奥の深みがなくなってしまいます。

逆に完全にパターン化してしまうと覚えゲーになってしまう。覚えゲーになった時点でこれでまた奥の深みがなくなってしまいます。この2つをいかに組み合わせるかを考える上で2つのパターンをあえて実験した時期もありましたね。

ゲーメスト　ランダム化することによる弊害ってどこに出てくるとお考えですか。

菅野　プレイヤーが実際にお金を入れて、自分の意志で正解不正解が見えたほうがいいじゃないですか。まぁ最初は分からないと思うんですが、ここでこのお客を拾うと「あー、こうなるんだ」っていうのが見えてくる。自分があそこで客を拾ったからこうなって失敗したんだなって分からないとゲームは面白くないと思うんですよ。行為の結果を予想できないとゲームは面白くならないと思っていますから。

で、自分が成功したからこういう状況になった、失敗したからこういう状況になったとか、状況が変化していくのは楽しい要素だと思っています。このなんとなく自分で法則性を感じとれるレベルがすごく楽しいんだと思います。その法則性の感じ方があっているか間違っているかはプレイヤーにあまり関係なくて、友達なんかと「きっとこれこうだぜ」なんて話し合っているときが一番楽しいと思うんですよ。だから、そんな状況を作り出せればいいと考えているので客のシステム的な法則とかを表立って出していくつもりはないですね。

ゲーメスト　いざ組み合わせてみてダメだったという場合も多かったんですか?

菅野　どこをどうすればダメになるのかっていうのは最初から分かっていたんですけど、でも実際やってみてやっぱりダメだったねって、じゃあどうしようかということで、奥の深さと面白さのバランスを取るのに時間がかかりましたね。

もちろんその前にも時間がかかった要素があって、普通のドライブゲームと違って、止まるという要素があるということです。今までのドライブゲームではブレーキをかけるという処理はあっても止まるという処理はなかったんですよ。でもタクシーでは止まらなくちゃいけない、止まるためにはグリップ力が強いクルマが必要になってきます。でも町中では90度のカーブも曲がらなくちゃいけない、たくさんいるクルマも避けなくちゃいけない、でもグリップしなくちゃいけない、というようなすべての要素を入れて、走行性能を可能にするための調整に時間がかかりました。

で、道じゃないところも走りたいっていっちゃったもんだから…、そうなると路面抵抗は変わるわ、段差はあるわでそれもまとめあげるのが大変でした。ちょっとデータを変えただけでも「止まりにくい」とか「避けにくい」とかいわれちゃいますからね（笑）。



菅野　顕二
（株）セガ・エンタープライゼス
第三AM研究開発部　プロデューサー

あまりに濃くて一回じゃ収まらない！
インタビューの続きは次号も掲載！

全19キャラ技表独占公開!もう待てない!



3rd STRIKE STREET FIGHTER III

Fight for the Future



ストⅢ3rdストライク 発売直前大特集

CONTENTS



記事中の表記について

本文中において、以下の用語を表記統一しています。

■投げ抜け➡GD ■リープアタック➡リープ
■スーパーアーツ➡SA ■スーパーキャンセル➡SC
■クイックスタンディング➡QS ■ターゲットコンボ➡TC

※技表内の★マークは、EX可能技です
※技表&記事中のコマンドは、すべて1P側入力時のものです

※なお、今回の記事は、開発進行度90%バージョンの基板を用いて書かれております。何とぞ、ご了承ください

初心者必見!

3rdストライクの世界へようこそ

ストⅢ 3rdストライク入門書

数多く用意されたシステムをひと通りチェック。
あせらずに理解を深めよう。

担当：3rdチーム　文：がっちん

SYSTEM

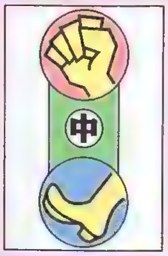
ここでは、ストリートファイターⅢ3rdストライクの数あるシステムを覗いていこう。もちろん、まだ連載が始まったばかりなのでそんなに細かくは突っ込んではいない。要するにゲーセンにあるインストだと思ってほしい。

最近ではインストを見ないでゲームを始めちゃうプレイヤーが多いからね。基本的なことは事前にチェックしておくのが望ましいぞ。では、さっそく見ていこう。これで予習はバッチリだ!



3rdで知っておきたいシステムを紹介していこう。

リープアタック

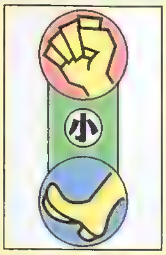


各キャラによってだいぶ性能は違うものの、中のパンチとキックボタン縦同時押しで出せる。しゃがみガード不可能でレバーがニュートラルでないと出せない。少しジャンプするために、相手の足払い系をかわす効果もある。

もちろん、ガードを崩しやすい攻撃であるため、接近戦での重要度は自然と高くなる。連発されると、初心者はおろか上級者でもなかなかキツいものがある。

なお、記事中では「リープ」と表現している。

投げ



やり方は小のパンチとキックボタンの縦同時押しで出すことができる。成立は入力と同時ではなく、ほんのちょっとだけつかむまでに時間がかかる。ほかに、一部のキャラが持っている空中投げも同じやり方だ。

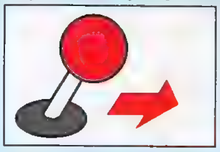
なお、小ボタン縦同時押しの投げとは別に、コマンド投げを保有するキャラも存在する。こちらは投げが成立するまでの時間はさまざま。総じて間合いが広く強力である。チャンスがあれば積極的に使っていきたい。

ブロッキング

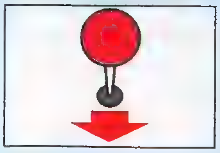
3rdの最大の特徴にして、かなり重要なウェイトを占めるシステム。もちろん、初代ストⅢから受け継がれているシステムでもある。

やり方は簡単で、上段ブロッキングならレバーは前、下段ブロッキングならレバー真下。また、空中でのブロッキングはレバー前のみ可能となっている。この点は前作と違うため、ベテランプレイヤーは要注意だ。

上段ブロッキング



下段ブロッキング



空中ブロッキング



やや細かいコツがあるので補足しておこう。例えば、しゃがみガードから下段ブロッキングを行う場合、そのまま真下にレバーを持ってきても受け付けてくれない。これは一度ニュートラルに戻さなくてはならないのだ。

ほかに、レバーを前や真下に入れっぱなしの状態にするよりは、チョン入れにしたほうがブロッキング受け付け時間が長くなるなど…まぁ、初心者はすぐにモノにできないのがブロッキングでもある。あせらずに練習しよう。

グラップディフェンス

いわゆる投げ抜け。やり方も通常投げと同じで小パンチボタンと小キックボタンの縦同時押しで行う。ただし、技の出かかりやスキ、投げモーションのスカりなどの最中は受け付けてくれない。

そのほかに有効時間が短いという特性もあるため、読みをある程度必要とする。記事中では「GD」と表記。



投げ抜け有効時間は意外にシビア。危ないと感じたら入力だ。

EX必殺技

必殺技のコマンド入力時にパンチかキックを2つ以上同時押しにすると、その必殺技をより強力にすることができる。ニュアンス的には小→中→大に続く4段階目の強さ。

ただし、SAゲージを一定量消費するので、ゲージが点滅していないと使えない。使用できる必殺技は各キャラの技表に★が付いているので参照しておいてくれ。

ほかに、性能については、浮かし技などの別ものになったりと効果はいろいろとある。じっくりと探してみるといい。

なお、本誌の攻略での表記はEX～となる。～は各キャラの技名が入る。



必殺技がより強力になるEX必殺技。ゲージを溜め込むな。

スーパーアーツ

Ⅰ～Ⅲの3つの中から、1つを選んで使用する超必殺技。使用するにはゲージを消費し、ゲージは主に攻撃して溜まっていく。

それぞれの技によってゲージの長さやストック数が異なり、用途もかなり違う技もある。よって、その戦略性は高くなる。

なお記事中では、スーパーアーツの頭文字をとって「SA」と表記してある。



連続技には欠かすことのできないスーパーアーツ。一気に大ダメージで逆転も可能だ。

スーパーキャンセル

スーパーキャンセルとは、基本的に必殺技をキャンセルしてSAに移行することを表す。もちろん例外として通常技からも可能なことも知っておいてほしい。

使いこなせるようになれば戦略にも幅ができ、コンボも安定してくる。ほかにコンボだけでなく、リュウの昇龍拳↓電刃波動拳などは、スーパーキャンセルを使用した実戦的な連携といえる。

完全な初心者にとってはなかなか高度なテクニックではあるが、ぜひともマスターしてほしいテクニックでもある。

なお、記事中ではSCと表記してある。



SAにのみキャンセルが可能なスーパーキャンセル。

P.S.GAMEST Q&A G　Q：善之字元帥さんは安西ひろこさんのファンですか?僕はファンです。／長崎県　P.N.現実君　A：なかなかスルドイご指摘。編集部でも同様のツッコミを受けました。もとはといえばあの「　　賞」なるものは、田渕なにがしとかいうカメラ小僧…もといライターが、ショー会場で撮・

ターゲットコンボ

ターゲットコンボとは、各キャラに設定されている制限付きのチェーンコンボのようなもの。制限付きというのは、特定の組み合わせのみに決められているからである。
ボタンはタイミングよく押すことによって発動するシステムで、組み合わせとしては、小→中→大もあれば大→中もありとさまざま。

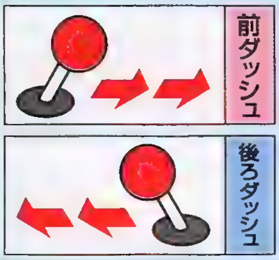

キャラによって特定の組み合わせが決められている。

ほかに、空中でのターゲットコンボもあり、うまく活用できれば優位に展開できることとは間違いない。空中での多段技は、相手にとってブロッキングしにくい技の1つだ。
また、キャラによってはターゲットコンボからの強力な連続技を狙うことも可能で、キャラの個性が出やすいシステムでもある。自キャラのターゲットコンボはチェックだ。
なお、記事中ではTCと表現している。


通常技から通常技へつなぐことができるのだ。

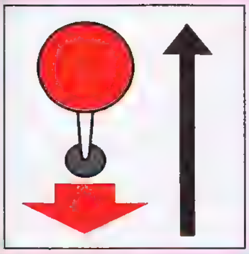
前後ダッシュ

前ダッシュは間合いを詰めて相手に接近するとき、後ろダッシュは逆に相手との間合いを離すときに使用。まぁ、これといって特筆することはないが、重要な行動ではある。
操作も問題なく、一般的な格闘ゲームと同じやり方でOKだ。ただ、ブロッキングをガチャガチャ入力すると暴発するので注意。



ハイジャンプ

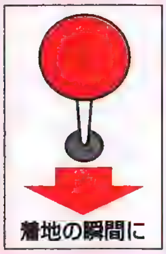
レバー操作⬇⬆で行う。このハイジャンプは、通常のジャンプ軌道に比べて高く遠くへ移動する。
また、特定の技をキャンセルしてハイジャンプできるキャラもいるので、浮かせて空中での追い打ちも可能になる。
ほかに、相手を画面端に追い込んだとき、ハイジャンプであればめくれるなど、細かいテクニックに使用する。



クイックスタンディング

いわゆる受け身、ダウン回避技といったほうがわかりやすいだろうか。素早く自分が立ち直れるため積極的に使っていい行動である。相手の投げ技に対してもOKなので、タイミングをしっかり。
ただし、すべてのダウンさせる技に対して可能なわけではなく、SAと一部必殺技にできない技がある。
なお、本誌攻略ではQSと表記してある。


相手に攻め込まれないためにも積極的に取っておく。



スタンゲージ

体力ゲージの下にあるのがスタンゲージ。要は気絶するまでのピヨり値である。徐々に回復するものの一気にダメージを受け続けると満タンになり気絶するというわけだ。
長さは各キャラクターで異なりまちまちである。短ければピヨりやすく、長ければその分だけピヨりにくい。視野の狭い最初のうちは大変だが、対戦中は常にチェックしておきたい。


キャラが気絶してしまうと勝負はほぼ決定的となる大惨事。これだけは避けたい。

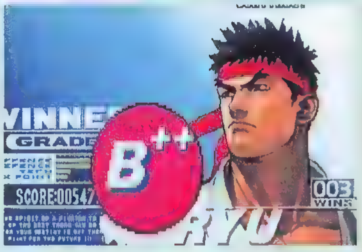
しゃがみカウンター

しゃがみカウンターとは、しゃがんだ状態で技を受けると通常のダメージより高くなることである。これにより同じ連続技でも相手が立ち状態かしゃがみ状態で大きくダメージが変わってくる。
なお、連続技中で相手のしゃがみ状態に技をヒットさせても、途中で立ち状態に戻す技がヒットすれば、それ以降にしゃがみカウンターは適用されない。これは空中に浮かせたあとにも同じことがいえるので覚えておこう。
とにかくしゃがみカウンターは痛いので、当てるほうは逃さずに、確実にチャンスを生かしておきたい。


しゃがんだ状態での連続技はムチャクチャ痛い。

グレードジャッジシステム

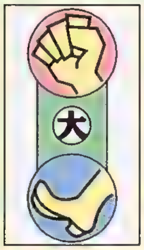
CPU戦、対戦を問わず1試合ごとに提示される評価。オフェンス、ディフェンス、テクニック、EXポイントと4項目があり、総合評価のグレイドが英字で表される。



君はどこまで評価を高めることができるか?

パーソナルアクション

大のパンチとキックボタンの縦同時押しで出すことができる。使用するとゲージが少しだけ上昇し、キャラによってはダメージアップやスタンゲージの回復速度を早くする効果を持つものもある。
また、中には攻撃判定を持っているパーソナルアクションもあり、当てると思わず笑ってしまうこと確実。
だが、実際には普通に闘ったほうがゲージの上昇効率はだんぜん良いので、あえて相手を挑発する行動と割り切ったほうがいいだろう。



ドロー

技と技での相打ちや、時間切れで両者の体力がまったく同じの場合はドローとなる。
3rdでは両者に1つずつのDマークが付いてしまうので覚えておいてほしい。つまり2本先取ルールの場合、1ラウンド目にドローすると次のラウンドが事実上のファイナルラウンドなってしまうのだ。



お互いにポイントが付いてしまうドロー。

ジャッジメント

ファイナルラウンドでドローの場合は、きれいなお姉さんたちが出てきて判定に持ち越される。判定基準は各自そのラウンドでのグレードジャッジの判定に準ずる。


この世界に引き分けはない。最後は判定での勝負となる。

P.S.GAMEST Q&A G
・りまくってきた麗しのお姉さまの写真集をみんなで回覧して、独断と偏見で各ライターが賞をつけたものなんスよ。え?それでお前はどうなんよって?そりゃまあ、ええ、何ていうか……………………ファンかも。(善之字元帥)

登場人物



陣雷タカノリ（じんらい） 20歳　専門学校生
ケンをこよなく愛す、カプコン格闘ゲーマー。ストライクで高校生を相手にブイブイいわせている…らしい。



仲芦春男（なかあし はるお） 19歳　大学生
ZERO3事件でストライクから姿をくらまらした、陣雷の憎きライバル。根っからの女キャラフリーク。



覇道先生（はどう） 24歳　フリーター
週1でストライクに勤務する陣雷の師匠。3rdスタートの陣雷に「ストⅢの極意」を教えていく。使用キャラはリュウ。

新連載

陣雷くん奮闘記

【第一週】

～宿敵・仲芦舞い戻るの巻～

担当：若人、善之字元帥、ちゃっきー
MVP（サン振ヨン銃士）

プロローグ

オレの名は陣雷タカノリ。ゲームセンターストライクを根城にする、根っからの格闘ゲーマーだ。来る日も来る日も並みいる高校生どもと戯れ、勝敗は常に五分といったところか。

最近はオレを熱くさせる格闘ゲームがない。ここはいっちょ今度出る、本格2D対戦格闘と噂の高い「ストⅢ 3rd」に賭けてみるか…。

そんなある日、奴は戻ってきた。奴、その名は「仲芦春男」。今まで幾度となくオレの前に立ちはだかり、連勝(2)を止めていった憎き奴だ。そう、アレは思い出すのもおぞましいZERO2の頃。奴は春麗の強さにモノをいわせ、中足を死ぬほど差し込んできやがった。まぁ、ZERO3じゃ返り討ちにしてやったがな（五分）。

アレに懲りてストライクから姿をくらましたと思っていたが、どうやらまたオレの前にひれ伏したいらしい。

と、とれねぇ～（マジで！）

いつものようにストライクにやってきたオレは、入り口に貼ってある見慣れぬポスターを発見した。

「ついに入ったか！」

急ぎ足で店内へと続く階段を降りてみると、目当ての筐体にはなんと奴が座っているではないか！

「な、仲芦!?」

春麗が新キャラとして登場すると聞いて、もしやと思っていたが、本当に帰ってくるとは…。ここはひとつ返り討ちにして、ストライクの平和を守らねばなるまい。

チャリ～ン。

ナナナナ～ウ、ファイタァヌ～ウライヴァル！

ストⅢのシステムはメストを読んで予習はバッチリ。つまりはブロッキングだ。コレさえできれば常勝の2文字はもらったも同然だな。

いつものとおり、赤い道着のナイスガイを選択したオレ。いよいよ対戦かと思いきや…。

ん?すーぱーあーつせれくと? **そんなん裂破に決まってんじゃねぇか！**

ゴー、ファイッ！

カクッカクッ（**屈伸運動を繰り返すケン**）。

ヤッヤッ、ビシッビシッ、気功拳ーバシィー！

「ア、アレ?必殺のブロッキングがで、できねぇい！」

カクッカク、ヤッ、カッツーン！

「よっしゃ………」

「で?」

ヤッ気功拳…ピッカーンー！

ババババ（×2）ドスッ

ケイ、オウー！

「ケッー相変わらず弱ぇな～陣雷」

「なにぃ～」

「どうやらストⅢってもんがわかってないようだな。それじゃいつまで経ってもオレ様には勝てないぜ。あばよ」

「クッ、クソーッ。覚えてやがれー！」

なんで奴はあんなにもムカつくセリフが吐けるんだ。

そりゃそうだよな

「よぉ、手ひどくやられたようだね、陣雷くん」

「はっ、覇道さん。全部見ていたんですか?いや、今のはですねぇ…」

「まぁまぁ、初めてじゃしょうがないよ」

「それってどういうことですか?」

「君は対戦中にやたらとブロッキングを狙っていたみたいだけど、そのおかげで普段の立ち回りがおろそかになっちゃってるみたいだね。最初はブロッキングばかりを狙わずにストⅢのケンというキャラをちゃんと動かせるようにしたほうがいいよ」

はっ、そういえば**オレのケンってばカクカクしていただけだったような…。**たまにブロッキングできたときも何もできなかったし…。

「仲芦くんは帰っちゃったけど、まだ対戦は盛り上がってるみたいだし、気持ちを切り換えて普通にやってみたらどうだい?」

「そうっすね」

チャリーン。

「あと、スーパーアーツは疾風迅雷脚が使いやすいよ」

「う～す」

シュッ、シュッ、ピシペチ、波動拳、バシッ、昇龍拳！

「そうそう、その調子」

ノリにノってきたオレは、さっき教えてもらったリープアタック（**中段なんだな、コレが**）も適度に織り交ぜ、怒濤の攻めでストⅢ初勝利をものにした（祝）。

「なんだ、ブロッキングを使わなくても結構イケるじゃん」

ナナナナ～ウ、ファイタァヌ～ウライヴァル！

お、新たなエモノが…。**ちゅ、春麗!?まさか！**

もしかしてエスパー?

「オレがいないと思って調子ブッこいてんなぁ、陣雷」

「さっきまでのオレとは一味も二味も違うぜ。勝負だ！」

ゴー、ファイッー！

奴は開幕と同時に跳び込んできやがった。バカめーオレが開幕波動拳などという軽率極まりない選択肢をとるとでも思ったか。くらえ必殺ッー

しょーりゅー…、

カッツーンー！

「な、なにぃ！」

凍りついた世界の中で、一瞬早く動き出したのは春麗のほうだった。ゆっくりと降りてくるケンに叩き込まれるのは大安定の中足気功拳…。

「今のは偶然だ…。奴にそんなテクニックがあるはずがない」

しかし、そのあとも春麗ペースで試合が進む。

どんどん体力ゲージが減少していくオレに残された選択肢は、もはや中足波動迅雷を奴にブチ込むしかなかった。

そのとき、いかにも隙ありげなリープが飛んできた。

「今しかない－**くらえッ中足**」

カッツーンー

ピシ気功ピカーン…ー

「どうやらまたやられたようだね」

「覇道さん、奴はエスパーなんですか!?」

「いやいや、あれはストⅢでは常套手段だよ。ブロッキング対策さえできていれば、なんてことはないさ。ああいうときはね…」

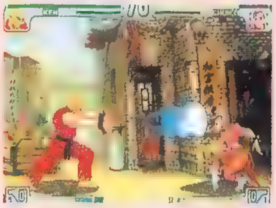
「ふ～む、なるほど。つまりはワンパターンになるなということですね」

「そのへんをしっかりしておけば、相手が上級者でもいい勝負になると思うよ」

数日後、再び現れた仲芦に勝負を挑んだオレは、辛くも勝利をもぎ取った。しかし、奴は意味深な言葉を残して去っていく。

覇道先生のストⅢ講座①
「まずは自分の動きが先決」

ブロッキングがいかに大切だとはいっても、最初から固執してしまってはキャラの動きがおろそかになって本末転倒だね。まずは自分のキャラをスムーズに動かすことからはじめよう。



キャラを動かせるようになれば、ブロッキングの狙い所も見えてくる。

覇道先生のストⅢ講座②
「連続技をマスターせよ！」

即戦力となる連続技を作っておくことはやはり大切。ブロッキングのあとや反撃時など、いつでもスムーズに出せるようにしておこう。陣雷君の場合はケンだから、中足波動迅雷がオススメだね。



とっさの場面でもしっかり決められる基本連続技を1つ用意しておこう。

覇道先生のストⅢ講座③
「ブロッキング対策を練ろう」

もしもブロッキングを使いこなすような上級者と出会ったときには、プレイに少々の工夫が必要だね。

こちらに跳び込んでブロッキングを狙ってくるような場合は、対空技を出すタイミングをズラしたり、強昇龍拳のように何回もヒットするような技を狙ってみるといいぞ。

地上でのブロッキングに対しては、下段ブロッキングで取られない中または強の立ち技と、上段ブロッキングでは取られない下段技の2つをうまく使い分けて、相手の狙いをはずしていこう。

「ブロッキングを狙えない奴は、これが精一杯だよな…」

謎めいた言葉に隠された真意は一体…

次号予告　ついにブロッキングに目覚めた陣雷に襲いかかる仲芦の恐るべき罠とは!?

お便り募集中　当コーナーでは「こんな戦法に勝てない！」など、ストⅢに関する質問を募集しております。あて先はゲーメスト編集部「ストⅢ 3rd、陣雷くん奮戦記」係。

赤ブロッキングの謎を追え!

3rd ブロッキング事情

3rdにおけるブロッキング後のタイムスケジュールと、赤いブロッキングについて解説。

担当：RED

まずは、ブロッキングに成功するとどんな状況になり、どんなメリットが得られるのか?という点について説明しておこう。

ストIII3rdの最重要システムともいえるブロッキングなだけに、基本的なところからしっかり理解しておいてほしい。

ブロッキング前後の世界

ブロッキングが成立すると「カツーン」という効果音とともにブロッキングをしたキャラの体が青白く光る。この瞬間に**時間が停止し、攻撃側、ブロッキング成功側ともに動けなくなる。**

この、攻撃側、ブロッキング成功側ともに動けない時間をここでは**「両者停止時間」**と呼ぶことにしよう。

両者停止時間が過ぎると、**ブロッキング成功側だけが一方的に動けて、攻撃側は時間停止中のまま動くことができない時間帯**がやってくる。

この**ブロッキング成功側のみが動ける時間**を**「成功側有利時間」**と呼ぶことにしよう。

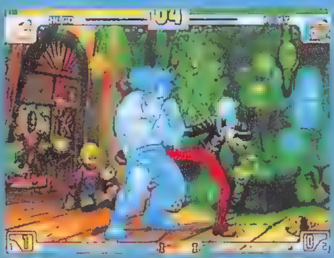
この成功側有利時間に、**動けない相手に確定で反撃**を叩き込めることがブロッキングの最大のメリットとなる。

3rdのブロッキングの大きな変更点の1つが、この成功側有利時間に関することで、なんと、**ブロッキングした技によって成功側有利時間が変わる**システムになっているようだ。通常技の小、中、大、必殺技、SAといった属性分けで成功側有利時間が決まるシステムになっているらしいが、現時点では詳細は不明。このことについては、次号以降で正確な事実が分かり次第、お伝えしていこう。

空中の場合は…?

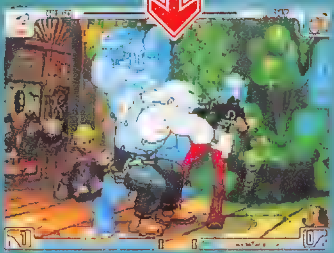
地上で相手のジャンプ攻撃をブロッキングした場合や、空中ブロッキングの場合は、地上対地上の場合にあった成功側有利時間がない。

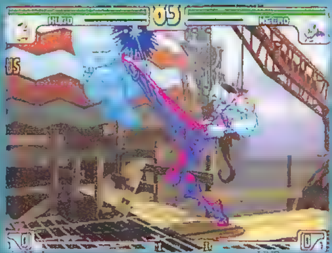
両者停止時間があるのは地上対地上の場合と同じだが、その後は**両者が同時に動き出す**ようになっている。


ブロッキング成立。ここからわずかの間、両者動けなくなる。



ブロッキングした側のみが先に動き出すため…、


発生が早い攻を出せば、動けない相手に反撃が確定する。


空中がらみの場合、両者同時に動き出す。

新システム 赤ブロッキングに注目!

これまでは、ブロッキング成功時にはキャラが青白く光る演出が入っていたが、3rdでは赤く光るブロッキングも存在する。

この、成功時に赤い光を発する謎のブロッキング、通称「赤ブロッキング」について、現時点で判明していることをお伝えしよう。

割り込み可能!

結論から述べてしまうと、赤ブロッキングになるのは、連続ガードになるポイントにブロッキングで割り込んだ場合の演出である。

そう!3rdは2ndまでとは違い、**連続ガードになっているポイントもブロッキングで割り込むことが可能**になっているのだ!

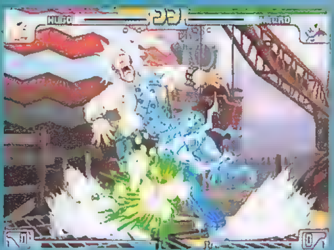
ちなみに、連続ガードに対して割り込みが可能なのはあくまで**ブロッキングのみ**であって、コマンド完成と同時に無敵になるような必殺技やSAでも、割り込むことはできない(当然と言えば当然だが)。連続ガード中にプレイヤーができる行動は、ガードし続けること、赤ブロッキングすること、そして、赤ブロッキングに失敗して攻撃をくらうこと(!)のみということになる。

新たな危険

ここで注意したいのは、赤ブロッキングという新システムの副作用として、下段や中段を含んでいない連続ガード状態でも**「途中からくらえる」**ようになった、ということである。連続ガード中であっても、レバーを立ちガード方向、しゃがみガード方向以外の方向に入力すると、**見た目はガードモーションで硬直している**にも関わらず、**内部的にはノーガード**状態になっているのだ。

このことが大きく影響を与えそうな状況例を1つ挙げてみよう。ネクロの超電磁ストームをガードしたときに、SAでのリバーサルを狙って超電磁ストームの放電が終わる前からレバーを入力しようとすると、途中からくらってしまうのである。

この例に限らず、多段の必殺技やSAをガードしきってからリバーサルで反撃したい状況では、コマンドの入力タイミングに注意が必要となりそうだ。


下段や中段を含まない連続ガードでも、途中からくらえる。

新たな攻防

赤ブロッキングによる対戦への影響は、多段の必殺技やSAガード時にとどまらない。TCや小技連打、通常技キャンセル・必殺技など、連続ガードになるコンビネーションを仕掛ける場合、ガードされて反撃を受けないものであっても、最後まで出しきることに常にリスクがつきまとうことになる。**防御側からすればチャンスは増えているわけで、**プレイヤーの腕の見せどころが増えているのも間違いない。

強烈な多段技による削り殺し狙いを赤ブロッキングで回避して大逆転、とか、連続ガード連携のシメ技を赤ブロッキングして大反撃、とか、テクニカル&ドラマチックなシーンが増えることだろう。


露骨な削り殺し狙い。初段をガードさせられても可能性はある!


赤ブロッキングで起死回生の一撃を狙え!

CHUN-LI

NEW FEATURING

やっぱり私が必要なのね！



春麗

通常技が一新され、別キャラといってもいいほどの変貌を遂げているぞ！
担当：GED

必殺技

★百裂脚	K連打
★気功拳	←↙↓↘→+P
★スピニングバードキック	↓溜め↑+K
★覇山蹴	→↘↓↙←+K

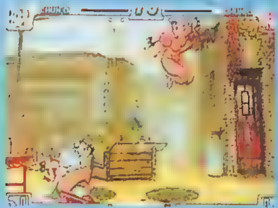
スーパーアーツ

気功掌	↓↘→↓↘→+P
鳳翼扇	↓↘→↓↘→+K
天星乱華	↓↘→↓↘→+K

通常技重視！

長い中足払いに頼った今までのスタイルとはかなり違うが、リーチの長さを生かして中距離で闘うという点では共通している。さらに今作では、飛び道具をすり抜けるほど体勢の低いしゃがみ中P、足元をスカしつつ少し前に移動する→+大Kなど、通常技の姿勢を利用した使い分けも十分意味があるものとなっている。軽快なダッシュを利用して、「隙を突いて投げ」といった戦術も効果的だ。

踏みつけ(ジャンプ時に↓+中K）や空中投げ、鶴脚落のように相手を跳び越して蹴りを放つ↘+大Kといった春麗らしい特殊技も備えている。



とにかく通常技が新鮮な新生春麗。しゃがみポーズですらこのとおり。

EXスピニングがイイ感じ！

●百裂脚

一瞬にして数発の蹴りを叩き込む技。どれも攻撃発生時間に差はないが、大がもっとも連打力が高い。EX版は連打力がもっとも高いだけでなく、攻撃発生がわずかに早く、ヒット時にダウン効果がある。

●気功拳

前方に突きだした掌より飛び道具を放つ技。小は遠くまで届く（端から端までは届かない）が隙は大きい。大は飛距離は短いが、攻撃発生の早さや隙の小ささに優れている。

EX版だと弾速がかなり遅くなり、画面端まで届くようになる。離れて撃ち、追いかけるといった戦法も可能だ。



連続技には、発生が早く隙の小さい大気功拳を使っていこう。

●スピニングバードキック

両手を着いて逆立ち状態で開脚し、回転しながら前方に突進する技。小より大のほうが前進距離が長く、ヒット数も多い。ただ、出の早さでは小がもっとも優れている。しゃがまれて空振りすると隙だらけだが、ガードかヒットなら硬直時間差はない。EX版は攻撃発生が小と同じで、ヒット後に相手は吹っ飛ぶ。攻撃範囲が広いので使いやすいぞ。

●覇山蹴

小さく跳び上がり、旋円蹴のように踵を落とす中段技。主に使うのはモーションが早い小。足払いキャンセルなどから使っていくといい。中や大は移動距離は長いが、モーションが大きく見切られやすい。EX版はモーションが遅いが2ヒット技になる。



広範囲を巻き込み、意外と出の早いEXスピニング。使いやすいぞ。

リーチを生かし中距離を制すべし！

中距離での牽制には、立ち大Pとしゃがみ中Pをメインに使っていく。しゃがみ中Pはすさまじく姿勢が低いうえに下段だというのもポイント。

接近したら、しゃがみ中K or大Pキャンセル気功拳を撃ったりしてどんどん画面端に追い込んでいこう。接近戦では、リープや→+大K、→+中Kなどの前進技を交ぜるとラッシュを維持しやすいぞ。



牽制、対空に大活躍のしゃがみ中P。(ネコパンチ？)

立ち中or小Pは、しゃがんでいる相手に空振りしてしまうが、対リープ技としてかなり有効だ。ギリギリスカされそうな（ブロッキングできない）状況で使っていくといい。

対空技は、立ち大Pや立ち中Pだけでなく、跳び込みをスカしつつ着地際を狙えるしゃがみ中Pも有効だ。空中ブロッキングと読んだ場合は、←+中P（1打目、2打目どちらでもキャンセル可能）キャンセルSAや百裂脚を狙っていこう。百裂ならまだしも、時間停止の絡むSAならまず落とせるはず。



ジャンプ大Pは空中で2回出せる。1打目がスカってもちゃんと出るぞ。

空対空では前ジャンプ大P×2や垂直ジャンプ大K、高度の合う相手なら空中投げという手もある。ジャンプ大P×2や空中投げは、ブロッキング対策としても有効だ。

オススメ連続技

●しゃがみ中K or大P→気功拳→SC気功掌or鳳翼扇（＋追い打ち）

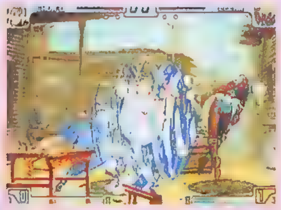
密着時専用コンボなので、少しでも間合いが離れていたら気功拳を省くこと。

鳳翼扇後の追い打ちは「踏みつけ→ジャンプ大K or大P」を狙っていこう。踏みつけが当たらないキャラにはそれを省くこと。ジャンプ大Kは叩きつけなので、そのままラッシュをかけたい場合はダウンしないジャンプ大Pにしよう。

SUPER ARTS

気功掌(きこうしょう) ●ストック数…1

両掌より気を放出し、前方にバリア状のフィールドを作り出す。無敵ではないので、対空で使う場合はあまり跳び込みを引きつけすぎないように注意。攻撃発生が早いので、返し技や連続技にも使っていける。最大20ヒットする。



対空はもちろん連続技や反撃技にも使えるぞ。

鳳翼扇(ほうよくせん) ●ストック数…2

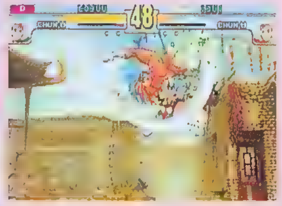
無数の蹴りを叩き込み、上空に吹っ飛ばす突進技。クリーンヒットで17ヒットする。攻撃発生は早いが無敵がない点に注意。連続技や返し技専用に使っていこう。最後の蹴りをハイジャンプキャンセルし、空中追い打ちを狙おう。



最後をハイジャンプでキャンセルし、追い打ちにいこう。

天星乱華(てんせいらんか) ●ストック数…3

神龍拳のように回転しながら上昇し覇山蹴で叩きつける技で、最後は中段。攻撃範囲は狭いが無敵時間が長く、発生も早い。攻撃範囲が狭いので、連続技としては密着状態で「しゃがみ中K or大Pキャンセル」くらいしかない。



無敵時間が長く、対空としての信頼度は高い。防御専用SAだ。

P.S.MESSAGE G 今回のAOUショー「音ゲーVSストⅢ3rd」て感じ。／愛知県　P.N.めいぶる君　◆音楽ゲームは今非常に人気があるし、ちゃんと新しいバージョンがどんどん出てくるのがさすがだと思う。しかし、今までゲームセンターで築いたジャンルと、そのファンをしっかり保っていくのが大切←

MAKOTO

NEW FEATURING

一生懸命っていいなぁ



まこと

静と動の見事な一体化。モードに切り替えで相手を翻弄だ。

担当：K-TAN

必殺技

★突進正拳突き　疾風	⬇⬊➡+P
★直上正拳突き　吹上	➡⬇⬊+P
★打ち下ろし手刀　颪	⬇⬋⬅+P
吊し喉輪　唐草	➡⬊⬇⬋⬅+K
★閃空カカト落とし　剣	空中で⬇⬋⬅+K

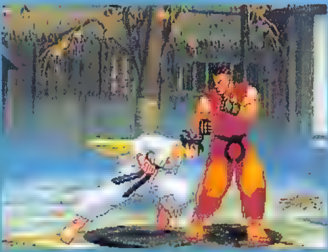
スーパーアーツ

正中線五段突き	⬇⬊➡⬇⬊➡+P
暴れ土佐波砕き	⬇⬊➡⬇⬊➡+K
丹田練氣・攻めの型	⬇⬊➡⬇⬊➡+P

力強い少女です

見ためは小柄だが、その内に秘めたる力はさすが空手家といったところ。さらに、遅い動きから素早い動きに転じるあの変化には、光るものがある。

ただし、必殺技や通常技にクセがあるので、慣れるのに幾分時間を必要とするかもしれない。が、その分やり込み甲斐のあるキャラといえるだろう。それに、すべての通常技に、レバー入れ技があるのも特徴だ。そのためか、遠・近距離技の区別がない。



ダッシュは非常に速い。活用しない手はないぞ。

ほとばしる必殺技

●突進正拳突き　疾風

名前のとおりの必殺技で、素早い突進から正拳突きを繰り出す。ボタンによる違いは移動距離とスピードで、威力そのものは変わらない。ガードされると確実に反撃を受けてしまうのだが、ボタンを押しっぱなしにしておくことで「溜める」ことができ、この溜め時間が長いとガードされても反撃は受けなくなる。

また、溜めている間にKボタンを押すことで、疾風をキャンセルすることが可能だ。



まさしく疾風！溜めきって当てると吹っ飛び効果が得られる。

●直上正拳突き　吹上

頭上に拳を突き上げ、小よりも大のほうが威力が高く、そのかわり突き上げるスピードは遅くなる。相手キャラの跳び込んでくる方向とは逆の腕を突き上げるので、対空としては使いづらい。それでも、ヒットすれば追い打ちをかけられる。



単発で当てたときのスタン値に仰天！それゆえに当てにくい。

●打ち下ろし手刀　颪

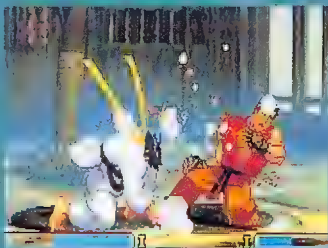
渾身の力を込めた手刀を打ち下ろす、しゃがみガードできない中段技。大で出すと振り下ろすスピードは遅いが、ヒットすればダウンさせることができる。小は威力が低いかわりに、振り下ろすスピードが速くなっている。

●吊し喉輪　唐草

コマンド投げの一種ではあるが、ダメージもスタン値も低い。そのかわり、吊し上げたあとに通常技や疾風を決めることができる。発生は小のほうが早いが、間合いが狭い。

●閃空カカト落とし　剣

空中でくるっと回転しながら、カカトを振り下ろす技。小で出すとその場で攻撃するが、大だと少し前に移動しながら攻撃するようになっていて、ダウンも奪える。通常技と混ぜて使おう。



とても力がこもってます。SCが可能だ。

疾風と唐草に惚れました

冒頭で述べたように、まことの必殺技はかなりクセがある。が、その裏に隠された力に気づけば、面白さが倍増するだろう。疾風は「攻撃のタイミングをずらせる」「Kボタンでキャンセルできる」ところに注目してもらいたい。

これを使えば、攻撃するとみせかけてキャンセルし、キャンセルするかと思えば今度は攻撃してくるという、実を虚と成し、虚を実と成す戦術が考えられる。キャンセルしたら、素早いダッシュから唐草を狙いにいくこともできる。

唐草が決まると、相手キャラが立ち直る前に立ち大Pキャンセル大疾風を連続技として決めることが可。が、これを実戦するための課題は多い。



唐草の利用価値高し。このあとに、大Pを叩き込むのだ！

オススメ連続技

●唐草→立ち大P→大疾風

唐草後の立ち大Pが決まりにくい場合は、吊し上げたあとのまことのかけ声を合図にするといい。このかけ声の直後にボタンを押すのだ。それでもタイミングが合わないときは、しゃがみ中Pキャンセル大疾風でもいい。

また、相手キャラが気絶したときは、ダメージの高いジャンプ大P→立ち大P→大疾風を狙いにいってみよう。

SUPER ARTS

正中線五段突き ●ストック数…1

正面に重い一撃を与えたあと、突きを連続で3発、そして最後に拳を突き上げて相手キャラを吹っ飛ばす技。

単発で当てたときの威力は申し分なく、スタン値もかなり高い。颪からの連続技としても使える。



SAとしては一番使いやすい。連続技の友だ。

暴れ土佐波砕き ●ストック数…2

コマンドを入力すると画面端へ跳んでいき、相手キャラめがけて急降下する。押すボタンによって角度が変化し、小だと角度が鋭く、大の場合は広くなる。これが決まると上方へ吹っ飛ばし、落下中のキャラに追い打ちができる。



画面端から一気に急襲！ヒット後のコンボをあみだそう。

丹田練氣・攻めの型 ●ストック数…1

発動するとSAのゲージがタイムゲージに変化し、タイムがきれるまでは攻撃力がアップしたままで闘える。だが、攻めの型というだけあって、まこと側は相手キャラの攻撃をガードできなくなるのが難点。



ガードできん！だったら攻める。だから攻めの型じゃ！

P.S.MESSAGE G →なことなのではないか。そういうことを考えると、カプコンの「ストIII3rd」と「ギガウイング」は、確実に今までのファンを唸らせるゲームを出してきている。そこは高く評価したいと思う。ドライブのバトルギア（タイトー）とクレイジータクシー（セガ）にも期待だ。（ぜんじ）

変幻自在に飛び回れ!



トゥエルヴ

見るからに怪しいキャラ。対戦のコンセプトも他とは一味違うぞ。

担当：C·LAN

必殺技

★N.D.L.	↓↘→+P
★A.X.E.	↓↙←+P（空中可）
★D.R.A.	空中で↓↙←+K

スーパーアーツ

X.N.D.L.	→↘→↓↘→+P
X.F.L.A.T.	空中で↓↘→↓↘→+K
X.C.O.P.Y.	↓↘→↓↘→+P

トゥエルヴの基本は空中戦

トゥエルヴを一目見れば、人間離れしたキャラクターであることが分かるだろう。体の一部を鋭利な刃物に変形させたり、空中を滑空したりと、動き自体も特異な体質を生かしたものになっている。

トゥエルヴはジャンプ中にできる行動が多岐に渡るため、空中からトリッキーな攻めを展開できる。ジャンプからの緩急のある攻めは、トゥエルヴにとって特に重要な部分。

通常技は、リーチはあるが遅い技と、連打は効かないが早い小技に大別される傾向が強い。地上戦は小技を絡めた連携を重視し、空中戦をメインに攻めを構築していこう。



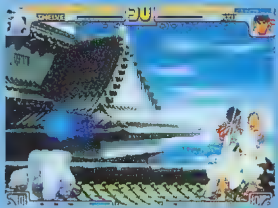
大足払いはリーチが長く当たりも強いが、スキが大きい。

必殺技解説

●N.D.L.

両腕を針に変形、地面を潜らせて攻撃する2ヒット技。小、中、大の順で距離が伸びる。EX版は相手をホーミングし、当たれば浮かせられる。

遠距離の相手や、小技にキャンセルをかけて牽制に使っていこう。姿勢が低くなるので、飛び道具に合わせれば潜りつつ攻撃できる。



N.D.L.はカタメか先読みで。EX版なら相手は浮く。

●A.X.E.

両腕をムチのように振り回す多段技。小、中、大の順でヒット数が増え、ボタン連打でさらにアップする。密着時には順に2（2）、3（4）、3（5）ヒット（カッコ内は連打時）、EX版は3ヒットで、ボタン連打で6。小技から小が、中技から小、中、EXが連続になる。1段目のみSCが可能。

空中で出すこともでき、その場合腕を振りながら落下していく。やはりボタンを連打すれば段数が増える。



密着時のEXA.X.E.は大ダメージ。スキを見逃すな。

●D.R.A.

空中から相手に向かってヘッドバットを仕掛ける空中専用の必殺技。属性は中段。小、中、大の順に降下角度が緩やかになる。打点を低くすれば反撃を受けないので（高くても小技程度）、A.X.E.と併せてジャンプからの選択肢に組み込んでいこう。

EX版はスピードが速くなり2ヒットする。空中でかち合ったときには非常に強い技だが、地上でガードされると大きなスキができるので注意。

空中からの多彩な攻めが主軸

トゥエルヴは必殺技こそ3つと少ないが、地面を離れればできることがかなり多くなってくる。

まず空中ダッシュ。ジャンプ中にダッシュコマンドで左右に滑空ができる。滑空中はブロッキング不可だが、空中で間合いの制御ができる点は大きい。レバーを斜め上に2回入れれば「低空滑空」も可能である。

ジャンプ技で強いのは横に長い大Pと、下に強くめくりも狙える大K。ともに早めに出さないと技が出る前に着地してしまうので注意。

必殺技もD.R.A.のほかにA.X.E.も出せる。ボタンを連打すれば頂点あたりから着地までずっと出続けるので、ブロッキング対策も兼ねていて使いやすい。

通常技や特殊技全般について

トゥエルヴの通常技はクセの強いものが多いが、小技全般と立ち中K、近距離立ち中P、↓+中Kにはキャンセルがかかる。近い間合いでは、これらの技からN.D.L.を出していくのが手堅い。

その中でも特徴的なのが立ち中Kで通常の必殺技キャンセルは不可。SAキャンセルとハイジャンプキャンセルのみ可能となっている。



立ち中KはSAキャンセル&ハイジャンプキャンセルが可能。

パーソナルアクションは約4秒間画面から姿を消し、相手の技をガードするかくらうと強制的に出現。

リープはネクロと同系統。長いリーチを生かして使おう。

投げ技はレバー前が叩きつけ、中立がねじって締め、後ろが後方へ放り投げる。

オススメ連続技

●めくり大K→小足払い→小A.X.E.

A.X.E.は2発当たり計4ヒット。秘かに小技からつながる必殺技は小A.X.E.だけ。

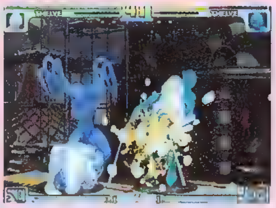
●めくり大K→立ち中K→キャンセル(X.N.D.L.)orHJキャンセル(X.F.L.A.T.)

X.N.D.L.は小技からでもOK。X.F.L.A.T.はハイジャンプキャンセルを利用。超低空で出さないとつながらない。

SUPER ARTS

X.N.D.L. ●ストック数…2

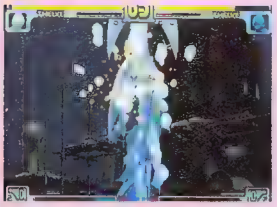
N.D.L.の強化版で、針状に変形した腕が地面を走っていく。最大で8ヒットする。小技からキャンセルして連続になるが、少し間合いが離れるとつながらないので注意。ガードされるとスキが大きいので確定状況で狙いたい。



硬直時間が長いので連続技に組み込んでいきたい。

X.F.L.A.T. ●ストック数…2

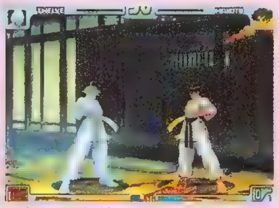
空中から急襲、ヒットすると猛スピードで多方向から縦横無尽に相手を貫き、最後に下から突き上げる。ヒット数は地上の相手には18ヒット、空中なら10ヒットする。立ち中Kからハイジャンプキャンセルでつながる。



角度はかなり緩やか。相手の飛び道具に合わせるとベスト。

X.C.O.P.Y. ●ストック数…1

タイムカウントにして約25秒ほど、相手のキャラクターに変身。変身中はEX技、スーパーアーツが使えないが、攻撃力が（相手の）倍近くになる。変身モーションと変身解除モーションのスキは空中判定。



面白い技だが相手キャラを選んで使ったほうが…。

P.S.MESSAGE G 4/30号の船水氏のインタビューは、音ゲーや大型筐体をあまりプレイしない自分にとってとても勇気づけられたような気がします。自分は今までストⅢシリーズは嫌いでしたが、3rdからやってみようかと思います。ビデオゲームを守っていくのはメーカー側だけでなく、プレイヤー側←

NEW FEATURING Q

超爆裂突進野郎（仮）



でかいかゆえにスピードがない。
そのぶんパワーで圧倒しろ！
担当：アストロ

必殺技

★突進頭部打撃（仮）	⬅溜め➡+P
★突進下肢打撃（仮）	⬅溜め➡+K
★高速度連続打撃（仮）	⬇⬋⬅+P
捕獲及び痛恨打撃（仮）	➡⬊⬇⬋⬅+K

スーパーアーツ

突進及び致死連続打撃（仮）	⬇⬊➡⬇⬊➡+P
腹部及び後頭部への痛打（仮）	⬇⬊➡⬇⬊➡+P
爆発を伴う打撃や捕獲（仮）	⬇⬊➡⬇⬊➡+P後 ⬇⬊➡+PorK

主力となるものは？

今作から登場のQの主力となる技は、投げ技。そのためには、投げ技を決めるまでの布石を作らなくてはいけない。だが、基本的にどの通常技も技の発生が遅いので、最初に触った感じだと非常に扱いにくいキャラクターだ。

しかし、スピードをカバーするには十分過ぎるほどのパワーを持っているので、相手にプレッシャーをかけることができる。また、全キャラクターの中では背が高いほうなので、ここから繰り出される技の数々は、どれもリーチがあるモノばかり。これにより、中間距離での牽制技として使うことができるので、相手の行動をある程度絞ることができる。

基本的な動きは、中間距離による牽制で、相手のガードを固くさせておいて、そこから投げ技を狙う形になる。また、投げ技だけに孤執せずに、効率よくダメージを奪うことも忘れないで攻めていくことが重要だ。

必殺技紹介

Qの必殺技はどれも強力なモノばかり。まずは、必殺技の性能を知ることが重要だ。

●突進頭部打撃（仮）

相手の頭部めがけて突進しながらパンチを繰り出す技だ。弱中強で移動距離が変わり、ボタンを押しっぱなしにすることにより、中段攻撃に変化させることができる。

●突進下肢打撃（仮）

相手の足下に向かって攻撃をする技。簡単に説明すると、前者の技の下段バージョンだ。この技も小中大で出すことにより、移動距離を変えることができるのだが、ガードされるとスキも大きいのであまり多用しないほうがいい。

もちろんヒットさせればダウンを奪うことができるので、前述の中段攻撃を使って中段と下段の2択を迫ることができる。

●高速度連続打撃（仮）

往復ビンタを3回連続で行う連続攻撃。

この技を出すときに、小で出すと、しゃがんでいる相手にもヒットさせることができ、中で出すと小より若干上向き方向に出すことができる。

さらに大の場合だと、かなり上向きになっているので、ほとんど地上にいる相手には当てることができない。この技を使うとしたら、小を連続技で使用し、大は相手が空中に入るときの対空技として使用することができる。

●捕獲及び痛恨打撃（仮）

相手を掴むと同時に腹部へ強烈な一撃を与えてそのまま相手を空中に吹っ飛ばす攻撃だ。この技が、Qのメインとなる必殺技で、相手を空中に上げて落ちてくるところに追い打ちを決めることができる。また、小中大で相手の落ちてくるところを変化させることができ、小で手前に、中と大はやや離れたところに落とす。



この投げがQのメインとなる技だ。

Qの通常技って？

旧作にはいなかっただけに、かなり動かしにくいキャラになっているQ。通常技から解析していこう。

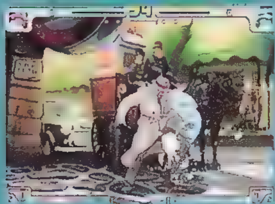
●立ちパンチ系

Qの立ちパンチ系は、ほとんどしゃがんでいる相手に当てることができない。だが、ヒューゴーや同キャラであるQに対しては、背が高いので当てることができる。だが、使い方次第では、相手のジャンプ防止などに使用することができる立ち中Pなどが使えてくる。

立ちキック系はどれも使えるモノばかり。中でも、立ち強Kはかなりのリーチがあり、開幕の位置から出しても相手に当てることができるほどのリーチを持っている。

また、一番重要なのが近距離立ち中Kだ。この蹴りは、Qのなかで唯一キャンセルして必殺技につながる技なので、絶対に欠かせない技だ。

Qのしゃがみ攻撃は、リーチはあるが、どれもスキが大きいモノばかり。中でも、しゃがみ大Kは少し特殊で、レバーを⬈方向に入れると、少し前に移動しながら攻撃することができる。だが、相手にガードされてしまうと、ものすごいスキを相手に与えてしまい、ほとんどの技が返し技としてくらってしまうので、かなり危険な技になっている。



近距離立ち中Kにキャンセルをかけよう。

オススメ連続技

●ジャンプ大K→近距離立ち中K→突進頭部打撃→SC突進及び致死連続打撃

最後のSA部分を腹部および後頭部への痛打に変えても可能で、後者のSAを決めたあと、落ちてくるときに突進頭部打撃を決めることができる。追い打ちを決めるコツは、一歩下がってから大で出すと当てやすいゾ。

●大の捕獲及び痛恨打撃→EX突進頭部打撃→中の高速度連続打撃

最初のコマンド投げを大で出さないと、その後のEX版を決めることができない。

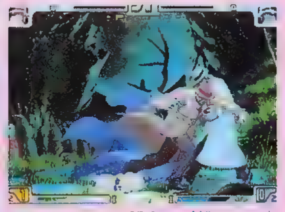
EX版ヒット後は、跳ね返ってくるところに追い打ちを決めよう。

SUPER ARTS

突進及び致死連続打撃（仮）
●ストック数…2

突進頭部打撃を3回連続で繰り出したあと、下段の突進下肢打撃を出して、最後にまた、前者の技で終了するSA。

威力もそこそこアリ、なおかつSAゲージもそれほど長くないので、簡単に溜まりやすいのがいい。



突進系なので、間合いが離れてても狙えるぞ。

腹部及び後頭部への痛打（仮）
●ストック数…1

相手の腹部に強烈なボディブローを放ったあと、後頭部に拳を叩き下ろす豪快な技。

しかもこの技が成立すると、相手を吹っ飛ばすことができるので、落ちてくるところに突進頭部打撃（仮）を決めることができるぞ。



やっとゲージを溜めても、ストック数1じゃ…。

爆発を伴う打撃や捕獲（仮）
●ストック数…1

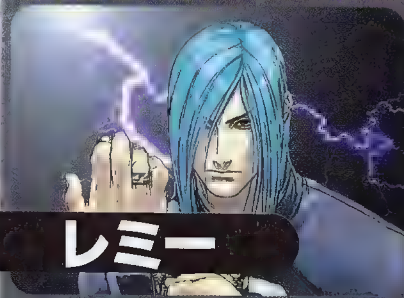
この技を発動した後に、追加コマンドによる打撃と投げのどちらかを使用することができる。また、SAゲージがタイマーに変わり、時間以内であれば、いくらでも失敗しても大丈夫だ。もちろん成功すると、その時点で終わり。



ゲージが溜まったら、常に狙っていくよう。

P.S.MESSAGE G →もがんばらなくては…。／長野県　P.N.CHY君　◆CHY君、お便りどうもありがとう。カプコン船水氏の発言は、プレイヤーはもちろん、我々媒体側としても、いろいろと考えさせられることが多かったです。今回もP72〜73に掲載されているので、ぜひ見てください（こーじ山下）

業界きってのヴィジュアル系



レミー

性能のいい通常技で攻めつつ、要所を溜め技で守る。それがレミーだ。

担当：ちゃっきー

必殺技

★ヴェルテュの残光・オット	←溜め→＋P
★ヴェルテュの残光・バス	←溜め→＋K
★マ・シェリの悲哀	↓溜め↑＋K
★冷たく蒼いルグレ	↓↙←＋K

スーパーアーツ

憤怒のシュペルノーヴァ	↓↘→↓↘→＋P
ヴィエルジュに安息を	↓↘→↓↘→＋K
傷心のノクテュルヌ	↓↘→↓↘→＋K

攻めと守りのバランス

溜め技となる2種の飛び道具と、判定の強い対空技が目立つレミー。しかしゲームの性質上、いわゆる〝飛ばせて落とす〟的な戦術はできないというのが正直なところだ。

となると、やはり溜めに固執せず、通常技を中心とした立ち合いを重視していくことになる。幸い通常技は性能のいいものが揃っており、それだけでも存分に地上戦を闘っていけるはずだ。

軸になる通常技は、立ち中K、しゃがみ中Kの2つ。前者は下段技に強いのが長所で、間合いを調節するときにも便利だ。後者はガードまたはヒット後の状況がそれほど良くないものの、やはり下段技の要として使わない手はない。

さらに、ここに突進技の冷たく蒼いルグレを交える。上記の2つの通常技で間合いを離したあとに使っていくといい。これらで地上戦を構成しつつさりげなく溜めを作り、2種の飛び道具、または跳び込みへの用意をしよう。

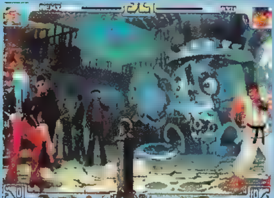
用途別に分かれた必殺技群

溜め技が中心となる必殺技。クセがなく、使いやすいものが揃っている。

●ヴェルテュの残光・オット
●ヴェルテュの残光・バス

ともに、リング状の飛び道具を放つ必殺技。前者（以下オット）は上段で、一部のキャラをのぞき、しゃがみに当たらない。一方、後者（以下バス）は下段。使い勝手はこちらのほうがいいが、オットよりも若干隙が大きい。

この2つは、ほかのキャラクターの持つ飛び道具に比べ、隙が小さいのが最大の長所だ。キャンセルを絡めた連携のほか、遠距離から攻め込む際の布石にも使っていこう。



上下に分裂するEXヴェルテュの残光。遠距離戦での強力な武器となる。

EX版は弾速が速く、途中から上下に分裂する。EXオットは上段から下段が分裂し、EXバスはその逆。一定以上距離が離れると到達時間にも差が出るため、かなり強力だ。

●マ・シェリの悲哀

いわゆる〝サマーソルトキック〟系の溜め技となるマ・シェリの悲哀（以下マ・シェリ）。斜め上方向の攻撃範囲が広いため、対空にかなりの強さを発揮する。ただ、ブロッキングされれば当然隙だらけなので、過信は禁物だ。小↓中↓大の順に攻撃範囲が広がるのも特徴で、近距離の地上戦では小を、対空その他には大を使っていこう。

EX版は2段技で、無敵時間あり。溜めが完了した状態で相手が跳び込んできたら、タイミングを変えたマ・シェリにEXマ・シェリを交え、ブロッキングに対抗したい。

●冷たく蒼いルグレ

冷たく蒼いルグレ（以下ルグレ）は、地上戦で活躍する。低空の跳び蹴りを放つ突進技だが、ガードされても隙がなく、よほど相手にめり込ませない限り通常技による反撃を受けない。空中判定になるため、下段技をかわしつつ攻撃できるのも長所の1つだ。



地上戦で活用したいルグレ。距離を考え、相手にめり込ませないように。

小↓中↓大の順に移動距離が伸びるので、距離に合わせた使い分けが重要。近〜中距離での連携には小、または中を使い、遠距離からの奇襲には大を使っていこう。大のルグレのみ、地上の相手にヒットさせてもダウンする。

EX版は2段技になる。移動距離は中と同程度だが、大と同じくダウンを奪えるうえ、ダメージも高め。ただし発生が早くなるわけではなく、地上連続技には不向きだ。

対空技の工夫

地上戦が固まったら、次は対空技を考える。通常技対空の筆頭はしゃがみ大P。ヒットすれば空中で追い打ちでき、それなりのダメージが期待できる。空中ブロッキングを狙ってこない相手はこれでOK。

ブロッキングを狙ってくる相手には、隙が小さめの立ち中Pを使う。こちらは発生が早いので、タイミングをはずすのにも便利だ。

ただ、軌道が低いキャラや、ジャンプからの選択肢が豊富なキャラのことを考えると、やはりこれらだけでは対処できない。ときにはガードや跳び込み技にブロッキングを狙うなどの堅い選択肢で対応することも考えよう。これは、マ・シェリの溜めが用意されている場合も同じだ。



対空兵器として優秀なしゃがみ大Pだが、ブロッキングされると危険。

オススメ連続技

●しゃがみ大P↓マ・シェリの悲哀

ゲージがないときの基本連続技。対空にも使える。

●投げ（レバーニュートラル）↓マ・シェリの悲哀

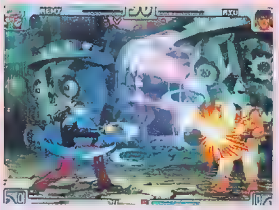
画面端限定のコンボ。一部入らないキャラもいる。

●しゃがみ中P↓キャンセル憤怒のシュペルノーヴァ or ヴィエルジュに安息を

SUPER ARTS

憤怒のシュペルノーヴァ
●ストック数…2

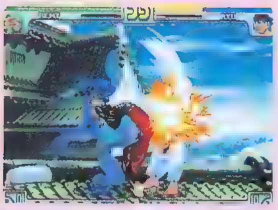
無数の飛び道具を放つ、ヴェルテュの残光強化版。隙が小さいことが最大の長所で、たとえ画面端でガードされたとしても反撃を受けない。ただ、小さいキャラのしゃがみには一部しか当たらず、連続技に組み込みにくいのが残念。



隙のなさが最大の長所。万能ではないが、気軽に使えるのがうれしい。

ヴィエルジュに安息を
●ストック数…2

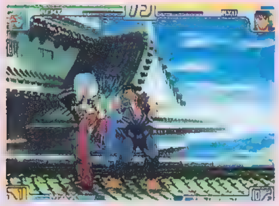
もっとも安定したスーパーアーツといえるのがこれ。発生が早いため、さまざまな状況から連続技を狙うことができ、かつ無敵時間もある。ダメージがそれほど大きくないとはいえ、迷ったらまずこれを選んでおこう。



汎用性を考えるなら、これを選びたい。連続技にも組み込みやすい。

傷心のノクテュルヌ
●ストック数…1

俗に言う〝当て身技〟の性質を持つ特殊SA。ブロッキング可能な技なら飛び道具以外すべて取れるが、はずしたときの隙は大きい。また、相手が空中に浮いた状態（リープやジャンプ攻撃）では、ほとんどがスカってしまう。



確率がいいかわりに、リスクの高いブロッキングといったところか。

ALEX

スピード&パワー



アレックス

新必殺技、スパイラルDDTをひっさげ三度登場！
担当：RED

必殺技

★フラッシュチョップ	↓↘→+P
パワーボム	→↘↓↙←+P
★エアニースマッシュ	→↓↘+K
★エアスタンピート	↓溜め↑+K
★スラッシュエルボー	←溜め→+K
スパイラルDDT	→↘↓↙←+K

スーパーアーツ

ハイパーボム	レバー1回転+P
ブーメランレイド	↓↘→↓↘→+P
スタンガンヘッドバット	↓↘→↓↘→+P

UP TO NOW

俊敏なパワーキャラ

アレックスは様々なコマンド投げを持ってはいるが、メインのダメージ源を投げ技に依存する投げキャラではなく、どちらかというと打撃キャラとしての性格が色濃い。

打撃技はリーチと威力に優れているので、まずはこれをメインに闘いを組み立て、ここぞというところで的確に各種の投げ技を決めていくのがアレックスのスタイルだ。

ターゲットコンボには恵まれていないため、密着戦で相手を固めるような攻めは得意ではない。突進技のスラッシュエルボーや、軌道が低く早いジャンプを生かして中間距離からいきなり襲いかかり、重い一撃を積み重ねていくのだ。

単発傾向は強いものの、ツボにはまったときは一瞬にして相手をスタンさせて勝ちをもぎ取ることができるのもアレックスの特徴。相手のスタンゲージには常に注意を払い、あと少しでスタンさせられそうなときは、強引に攻めてスタンさせてしまえ。

必殺技解説

●フラッシュチョップ

強力な逆水平チョップを繰り出す打撃技。

小とEX版は、中攻撃キャンセルからつながるため連続技用として重要。中と大は発生が遅いため、キャンセルから連続にはならないものの、ヒット後に相手が一定時間動けなくなるため、様々な追い打ちを入れることが可能だ。

●パワーボム

コマンド投げ。大だとダメージが大きく、小だと投げ間合いが広い。EX版はない。

●エアニースマッシュ

ひざで捉えた空中の敵を、そのまま地上へたたきつける技。空中の相手にしかヒットしない対空専用技だ。

EX版は無敵があり、地上の相手にもヒットする。

●エアスタンピート

ジャンプして空中から相手を踏みつける技。小、中、大でジャンプする距離が変わり、EX版は相手の位置をホーミングするようになる。

●スラッシュエルボー

ダッシュで間合いを詰めながら肘打ちを繰り出す突進技。小は発生が早く、大は突進距離が長い。EX版は2ヒットで発生が早く、中攻撃キャンセルから連続になる。

●スパイラルDDT

3rdからの新必殺技。リープ並みに低い軌道のジャンプで相手に跳びかかり、首を極めて地面に引き倒す投げ技。

投げ判定だが、しゃがみ状態の相手にはスカってしまう。



スパイラルDDT、相手に跳びかかる瞬間。リープと似てるのがミソ。



相手の首に組みつき、地面に引き倒してしまう。

3rdになっての変更点

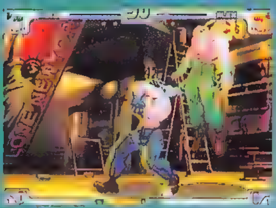
3rdからの目立った変更点を見ていこう。まず、EXスラッシュエルボー（以下エルボー）は2段目がヒットした時点で相手が浮くようになっている。これにより、2ndで猛威を振るったEXスラッシュエルボー2段目SCブーメランレイドという連続技はできない。また、小フラッシュチョップ→ブーメランレイドもつながらなくなった。EXフラッシュチョップ1段目SCでつなぐのが、メインの連続技になりそうだ。

通常技ではジャンプ中P、ジャンプ中Kが大きく変更され、立ち大Pに→が追加された。ジャンプ中Kはかなり使い勝手が良く、跳び込み、空中戦の両面を強化してくれるだろう。→+大Pは、対空に使えそうだぞ。

リープもグラフィックが変更になっており、ジャンプ小Kのヒザと同じ技が出るようになっている点にも注目したい。



新通常技、ジャンプ中キックとレバー前入れ立ち大パンチ。



EXエルボーは相手が浮くようになった。

オススメ連続技

●近距離立ち中K→小フラッシュチョップ

●近距離立ち中K→EXフラッシュチョップ（1段目SC）→ブーメランレイド

3rdではしゃがんでいる相手には小フラッシュチョップ（以下Fチョップ）がスカりやすいので、ゲージがあるときはなるべくEX版のFチョップを使うようにしたい。

また、小Fチョップ→ブーメランレイドはつながらなくなっている。EX版のFチョップの1段目をSCしてつなごう。

●中or大Fチョップからの追い打ち

- パワーボム
- ←+大P
- 近距離立ち中Kからの連続技
- SA（スタンガンは要SC）

SUPER ARTS

ハイパーボム ●ストック数…1

一撃で相手の体力の約50%を奪う投げ技。通常はバックドロップ2回→パワーボムという流れだが、相手の背後から掴むとバックドロップ5回になりダメージもさらに上がる。中、大フラッシュチョップから連続技になる。

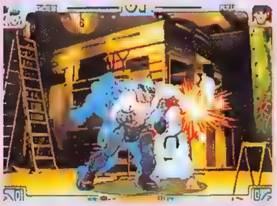


光ったのを見てからジャンプで逃げられるのが弱点。

ブーメランレイド ●ストック数…2

打撃4回からバックドロップで締めるSA。威力的には他の2つのSAに劣るものの、連続技にしやすいため、安定した試合展開が望める。

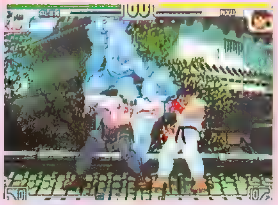
ストック数が2なので、EX技にゲージを回しやすいというのも大きな利点の1つ。



ヒット時の間合いが遠いと、最後の投げが入らない場合もあるので注意。

スタンガンヘッドバット ●ストック数…1

ジャンプで相手に跳びかかり（距離はボタンで変化）ヘッドバッド4連発で必ずスタンさせる。投げ判定だが、低空の相手ですら掴むことができるのが大きな特長。ジャンプでは逃げられない、回避困難な連携を作ることができる。



スタンさせたら、大Fチョップ→大バックドロップをきめよう。

P.S.GAMEST Q&A G
Q：ビートマニアcompleteMIXをやってると、店によって難易度が違うような気がするのですが、真実を教えてください！／兵庫県　P.N.トリプル列風拳君　A：難易度はロケーションごとに変えることができます。割と細かく設定できるので、通う店は絞ったほうがいいでしょう。（編）

その攻勢、疾風の如し



ユン

さらなる功夫をつんだユン。磨きのかかった技の数々で相手を圧倒せよ。

担当：若人

必殺技

★鉄山靠	→↓↘+P
★絶招歩法	↓↘→+P
★二翔脚	→↓↘+K
虎撲子	↓↙↓+P
前方転身	→↘↓↙←+K

スーパーアーツ

揚炮	↓↘→↓↘→+P
槍雷連撃	↓↘→↓↘→+P
幻影陣	↓↘→↓↘→+P

接近戦でラッシュをかけろ!!

通常技のリーチこそ短いが、隙の少ない技を多く持つユンは、接近戦を得意とする。そこでメインとなるのは、しゃがみ小P、しゃがみ中P、しゃがみ中Kの3つ。これらの技はキャンセルがかかるうえ、隙の少なさを利用して連携を組み立てていける。ただし、これだけでは下段ブロッキングを狙われてしまうので、立ち中Pや中段のリープ、→+中Kなどを織り交ぜて攻め立てていくことが大切だ。

中間距離での立ち合いは少々苦手だが、リーチの長い立ち大Kと下段のしゃがみ中Kを用い、牽制していく。また、鋭いジャンプ攻撃の雷撃蹴を持つユンは、中間距離から跳び込むことは常套手段になる。このときブロッキングされないためにも、小中大で軌道の異なる雷撃蹴を使い分け、さらに通常の跳び込み攻撃とTC(ジャンプ小P→→+大P)を織り交ぜていく。これで接近できたなら攻勢に移り、一気にラッシュをかけろ!!

八極拳の功夫をつみました

ここからはユンの持つ必殺技について解説していく。

●鉄山靠（SC可能）

いわずと知れた八極拳の鉄山靠。小、中、大では踏み込む距離が異なる。弱は攻撃発生が早いので連続技に絡められ、中or大を当てると相手は浮かして追撃が可能になる。また、EX版で出した場合は攻撃発生が小より早く、2段技に変化するぞ。ちなみに、前作にあった大で出したときのダッシュモーションだが、今作ではなくなっている。

●絶招歩法

拳を前に突き出し、突進する技。基本的にガードされると反撃を受けてしまうため多用はできない。だが、連続技はもちろんのこと、中間距離で相手の牽制技のもどりに合わせたり、立ち合いで不意に出したりと、いろいろな使い方ができる。なお、EX版は2段技に変化するが、若干攻撃発生が遅くなってしまう。

●二翔脚

前作の穿弓腿がなくなり、この二翔脚に変更された。基本的には見た目どおりに対空技として使い、EX版の技の出始めにある無敵時間をうまく活用しよう。とはいったものの、空中ブロッキングされればそれまで。過信は禁物だ。



EX版は無敵がつき、対空性能が増す。地上戦の割り込みにも最適だ。

●虎撲子

攻撃発生は遅いが、ダメージは高い。攻撃判定の持続の長さを利用して起き上がりに重ね、虎撲子フェイク（↓↙←+P2つ以上同時押し）と使い分けると効果的。フェイク後は投げを狙うのが基本だ。

●前方転身

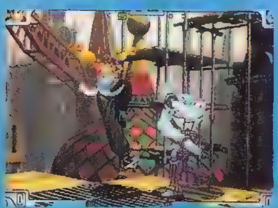
相手の背後をとる投げ技。このあとは相手より早く動き出すことができ、のけぞり中に追撃を狙っていける。ゲージを消費せずに全キャラに安定して決まるものは、しゃがみ中K↓中の絶招歩法だ。

跳び込みの要は雷撃蹴

ユンは雷撃蹴（垂直or前斜めジャンプ中↘+K）という素早く鋭いジャンプ攻撃を固有している。小、中、大で降下する角度を変えられ、これらを使い分けることで相手を翻弄できるぞ。また、中間距離から相手に近づくための手段としても使っていける。通常の跳び込み同様、なるべく深く当てることを心がけ、ラッシュをかけていこう。

このときの選択肢は連続技狙いのTC（近小P↓小K↓中P or 中P・大P・←+大P）を始め、ブロッキング対策の投げ技、前方転身を織り交ぜていくといい。また、再度ジャンプして雷撃蹴を出して攻め直し、相手に的を絞らせないようにしていこう。

なお、雷撃蹴にブロッキングを狙ってくる相手には、最も降下角度の深い雷撃蹴の小で相手の目の前に着地し、下段や投げを狙っていくといい。手を出してくる相手にブロッキングを狙ってみるのも一興だ。また、雷撃蹴だけに固執せず、通常の跳び込みとTC（ジャンプ小P↓→+大P）を使い分けていくことを忘れてはいけない。さらに、対空が強力なキャラクターには空中ブロッキングの選択肢が重要なカギを握っている。地上戦に限らず、跳び込みも単調にならないことが大切だ。



ブロッキングがうまい相手には、小で相手の手前に着地し投げを狙う。

オススメ連続技

では最後になるが、実戦で役立つ連続技を紹介しよう。

●TC(近小P↓小K↓中P)↓小の鉄山靠

TCからの連続技なのでヒットチェックしやすく、最後の鉄山靠はEX版でもOK。また、鉄山靠にSCをかけ、揚炮、または槍雷連撃つなげられる。揚炮後は、中の鉄山靠↓中の絶招歩法が決まるぞ。

●TC（中↓大↓←+大）↓揚炮↓鉄山靠↓絶招歩法

SAが揚炮のときの基本連続技。TCの3発目にSCをかけて揚炮を出す。始動技の中Pはしゃがみ小Pから目押しでつなげられ、しゃがみ小Pはユンの通常技で最も攻撃発生の早い技。雷撃蹴ヒットなどから狙っていける。

SUPER ARTS

揚炮 ●ストック数…1

ゲージが長い分、威力の高いSA。攻撃発生が早いので、連続技に最適だ。ヒット後は相手を浮かすことができ、様々な追い打ちを決められる。基本となる追撃は、連続技のところで解説しているので、そちらを参照してほしい。



ゲージは長いが、威力が高く、連続技や対空などに使える万能なSA。

槍雷連撃 ●ストック数…3

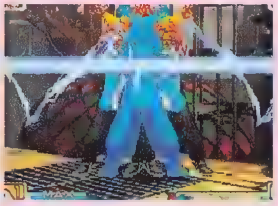
ストック数が多く、EX技を多用できるのがうれしい。また、ダメージや攻撃発生は揚炮より劣るものの、連続技には絡めていける。ただし、空中の相手にヒットさせた場合は全段ヒットせず、空中で拾うことができない。



各種EX技の性能がいいユンにとって、ストック数3は魅力を感じる。

幻影陣 ●ストック数…1

基本的には相手を浮かして発動し、空中コンボ用に使う。だが、幻影陣中はダメージ補正が大きいため、完全な連続技を決めても大ダメージは望めない。このSAの有効な使い方については、次回のユン攻略で詳しく紹介していくぞ。



発動後はユンに残像がつき、通常技のスピードと必殺技の性能が変わる。

YANG

「疾風の青龍」推参!



ヤン

高速移動技の追加で、連携のバリエーションが増えてきたぞ。
担当 GED

必殺技

★蟷螂斬	↓↘→+P（連続入力可）
★穿弓腿	↓↘→+K
白虎双掌打	↓↙←+P
前方転身	→↘↓↙←+K
快跑	→↓↘+K

スーパーアーツ

雷震魔破拳	↓↘→↓↘→+P
転身穿弓腿	↓↘→↓↘→+K
星影円舞	↓↘→↓↘→+P

UP TO NOW

完全接近戦タイプ

一撃の重さよりも機動力や手数で勝負するタイプのヤン。その特長はユンよりも顕著なものとなっている。

全体的にリーチの短い技が多いので中、遠距離戦は苦手だが、近距離でのしゃがみ中Kキャンセル蟷螂斬をメインとした下段連続技や、コマンド投げを織り交ぜたラッシュの強さは健在だ。

そして、様々な角度で空中から急襲する雷撃蹴に加え、新技の快跑（前方移動技）が追加されたことが機動力UPにつながっている。前作以上に「素早くトリッキーな連携で相手を翻弄する」ことができそうだ。


垂直or前ジャンプ時に↓+中Kで急降下蹴りの「雷撃蹴」を繰り出す。

疾風の如き移動技を修得!

●蟷螂斬

前方を薙ぎつつ大きく踏み込む技。同コマンドによってノーマルは2回まで、EX版は4回までの追加入力が可能。

小は前進距離が短く攻撃力も低いが、隙は小さめ。大は前進距離や攻撃力に優れるものの、隙はかなり大きい。中はその中間といった感じ。EX版は前進距離が大なみにあり、ガードされても5打目まで出し切らなければ隙もない。

普段は隙の小さい小をメインとし、ヒットが確定している状況では大を使っていこう。

●穿弓腿

前転したのち、上方向に蹴りを繰り出しつつ上昇する技。


メインは隙の少ない小蟷螂斬だが、確定状況では大を使うべし!

小、中、大で移動距離が変化する。EX版はヒット数と移動速度が上がり、相手のX座標をサーチして上昇するようになる。

前転せずに低い姿勢からいきなり上昇する小は、早めに使えばいちおう対空技になる。中以上は対空には向かないが、近距離立ち中Kで浮かせた後は、中穿弓腿がちょうど追い打ちになる。

●白虎双掌打

前方へ両手を突き出し、強烈な発頸によりダメージを与える。モーションは遅いが、当たり判定や威力に優れている。小、中、大による差はないが、Pボタン2つ以上同時押しだと途中で攻撃を止める「フェイク」になる。

●前方転身

相手をつかみ、そのまま背後に回り込むコマンド投げ。この技自体に攻撃力はないが、投げられた側は一定時間動けなくなるので、その隙に連続技を叩き込むことが可能。

前方転身後は、「しゃがみ中K・大蟷螂斬×3」が基本連続技となる。

●快跑

高速で移動する技で、小、中、大で移動距離が変化する。移動途中は無敵ではなく、投げられ判定もある点に注意。

しゃがみ中Kの先端にキャンセルをかけた場合、小だと相手のすぐ裏（投げ間合い内）に出現し、中だと少し離れた位置（足払いは届くが投げ間合い外）、大だと通常技が届かないくらい遠くに出現する。

快跑に反応され始めたら、小からの投げと思わせて中を使い「投げスカりを誘ってしゃがみ中K→蟷螂斬」といったトリックプレイを仕掛けておこう。


新技「快跑」は高速移動技。相手をすり抜け、背後を狙え!

最初に覚えるべきこと

前作からの変更点として、「下段TC（しゃがみ小K→しゃがみ中K）がなくなった」「立ち大Kがダウンしないハイキックに変更された」「立ち中Kが近距離技になった」などの調整を受けているが、「快跑が追加された」ことで前作にない揺さぶりがかけられるようになっている。

下段を攻める場合は「しゃがみ中Kキャンセル蟷螂斬」を多用することになるが、「しゃがみ中K→小蟷螂斬1打目」まで出してみて「ヒットしていたら3打目まで出し切り、ガードされていたら1打で止める」こと。まずはこのヒット確認ができるようになってほしい。ガードされたら、リープやブロッキング、しゃがみ中Kからの蟷螂斬などを狙っていこう。しゃがみ中Kの先端から小蟷螂斬は届かないので、その場合はEX蟷螂斬を使うといい。EX版なら、最後まで出し切らない限りまず反撃をくらうこともないはずだ。

雷撃蹴は、地上技につなげるにはかなり低い打点で当てなければならない点に注意。小、中、大による角度の変化で打点を調節するだけでなく、スカしからの投げや下段なども狙おう。かなり硬直時間差に優れている立ちorしゃがみ小Pを活用することも接近戦における重要なポイントだ。

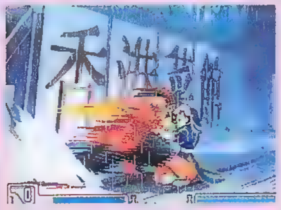
オススメ連続技

●TC（立ち中P→立ち大P→←+大P）→SC転身～
●前方転身→下中K→大蟷螂斬×3、キャンセル転身穿弓腿、キャンセル雷震魔破拳

SUPER ARTS

雷震魔破拳 ●ストック数…1

鋭く踏み込み、ヒット時にはすれ違いざまに目にも留まらぬ連撃を叩き込む。ストック数が1になり、攻撃発生もかなり遅くなっているものの、ガードさせれば反撃をまったく受けず、無敵時間も意外と長いという特徴を持つ。


攻めにも守りにも使えるが、ストック数1というのが最大の欠点。

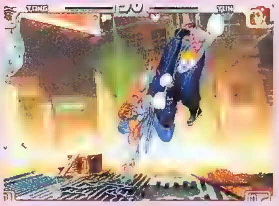
転身穿弓腿 ●ストック数…2

穿弓腿のパワーアップ版といった感じで、EX版より多段ヒットし、発生も早い。無敵時間はないものの、姿勢が低いので飛び道具へのカウンターに使える。空中の相手も拾えるので中PTCからの連続技にも使える。


連続技&返し技専用SA。追い打ちも忘れずに!

星影円舞 ●ストック数…1

一定時間2体の分身が付く技で、分身は自キャラをトレースするように動く。発動時の硬直時間差がかなり不利であるため、前方転身やキャンセルなどから使っても確定状況にはならない。今後の研究次第でなんとかなるのか?


深い跳び込みへの無敵対空として使っていこう。

P.S.GAMEST Q&A

Q：メストのライターの方々はおいくつくらいなのでしょう。また年齢制限とかあるんでしょうか。／三重県 P.N.かずなり君 A：平均年齢は26.6歳。年齢制限はないけど、ゲームに対する情熱が尽きるまで、って感じかな。（編集部）

新参者大歓迎!



リュウ

重い一撃をいかにして当てにいくか。
相手のスキを見逃さずにいこう。
担当：K-TAN

必殺技

★波動拳	↓↘→＋P
★昇龍拳	→↓↘＋P
★竜巻旋風脚	↓↙←＋K（空中可）
★上段足刀蹴り	←↙↓↘→＋K

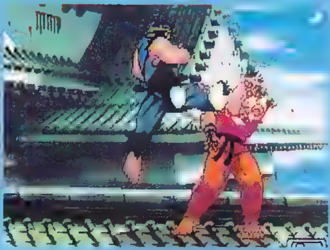
スーパーアーツ

真空波動拳	↓↘→↓↘→＋P
真・昇龍拳	↓↘→↓↘→＋P
電刃波動拳	↓↘→↓↘→＋P溜め

一発の重さが伝わる男 それがリュウだ

お互いが牽制しあっているときはさほど強力な感じは受けないが、ラッシュにまわったときや連続技の破壊力は本物だ。波動拳以外の必殺技はケンやショーンとは違って、当たれば確実にダウンさせることができる。それゆえに必殺技を出してからの連携はできないが、それに見合うだけの性能は秘めている。

だからといって、ホイホイ必殺技を使っていいというわけではない。使いどころをきちっと把握していこう。



ボカーンと吹っ飛ぶこの威力。たまりませんな。

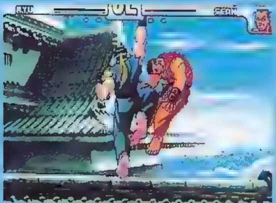
頼れる必殺技

●波動拳

練った氣を放つ飛び道具。威力そのものは低いが、連続技として使用したり、相手キャラの起き上がりに重ねて出してみたりと、いろいろな場面で使用される。ボタンによる違いは弾速の速さで、威力と硬直時間は変わらない。

●昇龍拳

拳と膝を繰り出しながら上昇していく、対空必殺技。小は低く、大だと威力も上昇力もある。その分、ガードされれば反撃を受ける。どのボタンで出しても、上昇中の腕で当てるよりも根元で当てたほうが威力は高い。前作からの変更点は、大昇龍拳が2段技ではなくなったところだ。



対空技の王様。ブロッキングされると一気に貧民に…、

●竜巻旋風脚

空中に浮き上がり、脚を回転させながら突進していく。それと、体の小さいキャラにしゃがまれると当たらないという特徴も持つ。小だと1回転で軌道が低く、大なら4回転で画面の端から端まで攻撃判定を出しながら移動する。硬直は、どのボタンで出しても一緒。さらに、空中で出すことも可能だ。EX版にすると真空竜巻になり、しゃがんでいる相手キャラにも当てることができる。

●上段足刀蹴り

小の場合はほとんど前進しないが、中、大の順に前進する距離が長くなり、真横より少し上方に蹴る。ガードされると確実に反撃を受けるので、バクチで出すのは危険だ。

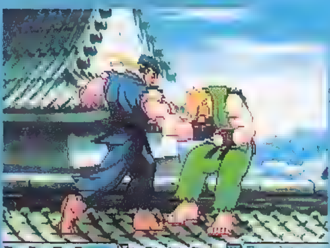


連続技専用。EX技で吹っ飛ばしたら追い打ちしよう。

得るものもあれば なくなるものもあり

得たものは、→＋大P。ストⅡXであったものが、ついに3rdで復活した。あの頃のように長く前進はしないが、ガードされてもスキはほどんどなく、近距離で当てれば2ヒットになる。これを絡めた戦術が生まれるかもしれないぞ。

では、なくなったものとは何か？　連続技でジャンプ大P↓近立ち大P↓大昇龍拳（or大上段足刀蹴り）がつながりにくくなってしまったのだ（高い打点なら可能。相手キャラにもよる）。これは少し寂しくはあるが、近立ち大P↓中上段足刀蹴り（EX技にしても可能）は健在だ。これができるので、当然EX上段足刀蹴りで吹っ飛ばし、しゃがみ大P↓電刃波動拳という連携もできる。EX上段足刀を狙う価値は、まったく落ちていない。そして、使いにくくなってしまったのが立ち大Kだ。これはリュウに限ったことではないが、振りが遅くなり、ジャンプ防止として使うのは厳しくなった。そのぶん足下がガラ空きになってしまうので、前作のようにぶんぶん振り回すことはできなくなった。ターゲットコンボの遠立ち大P↓強Kは健在だが、とても当てにくくなっている。



ゴスゴスっと。復活待ってました。

それでも、リュウ自体の基本戦術に、大きな変化はないと見ている。通常技や波動拳で牽制しつつ相手キャラの出方を窺い、ジャンプをしかけて突破口を見いだす。もしスタイルが変わるとしたら、システム的なことだろう。

オススメ連続技

●J大P↓近立ち中K↓中上段足刀蹴り（or大波動拳）

立ちとしゃがみ状態のキャラに当てられるものを考えると、やはりこの連続技になる。練習して出せるようになれば、電刃波動拳の役に立つ。

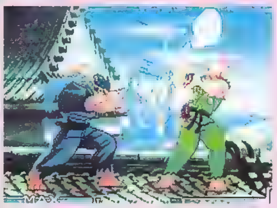
●中足払い↓小竜巻旋風脚

中足払いが当たるときというのはたいてい立ち状態なので、竜巻がヒットしやすい。波動拳に置き換えてもいいぞ。

SUPER ARTS

真空波動拳 ●ストック数…2

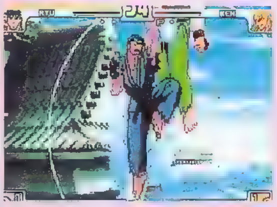
波動拳が5つ重なっており、威力が前作に比べて少し高くなった。連続技としての活用はもちろんのこと、ゲージの蓄積量が多いので、真空竜巻などのEX技に配分するために選ぶのもいい。安定型のSAだ。



リュウが最初に身に付けたのがこれ。

真・昇龍拳 ●ストック数…1

根元の一撃がヒットするとその次にアッパーを繰り出し、上昇力にまかせて拳と膝を突き上げる。破壊力は最強ランクに入るだろう。ガードされたり根元の一撃で捕らえられないと、ヒット数の多い昇龍拳で終わってしまう。



対空としても連続技としても使用できるのが嬉しい。

電刃波動拳 ●ストック数…2

コマンドを入力したときにボタンを押しっぱなしにしておくことで、電力を充電できる。充電した時間によって、電気を帯びた波動拳の数を最大5つまで増やせるのだ。充電は、レバーを回したりボタン連打で早く充電できる。



一番面白みのあるSAと評判だ。

Q：犬福グッズってなんか作らないんですか？かなり欲しいんですけど。（神奈川県　PNガムテープ君）　A：うむぷす!!よくぞ聞いてくれたにょ!!全国の犬福愛好家達の熱い要望にこたえ、新声社グッズ制作部では犬福グッズを大量に制作中だにょ!!すでに発売されたぬいぐるみを筆頭に、・

KEN

切れ味は鈍ってないぜ！



鋭い小技でガードを切り崩し、
必殺のスーパーアーツを叩き込め！
担当：善之字元帥

必殺技

★波動拳	↓↘→+P
★昇龍拳	→↓↘+P
★竜巻旋風脚	↓↙←+K（空中可）

スーパーアーツ

昇龍裂破	↓↘→↓↘→+P
神龍拳	↓↘→↓↘→+K連打
疾風迅雷脚	↓↘→↓↘→+K

UP TO NOW

踏み込んでからが勝負

ケンといえば、波動拳で跳ばせて昇龍拳で撃墜するキャラという印象があるが、3rdからストⅢを始める人は、まずはその印象を取り払ってしまおう。もちろんストⅢでも「跳ばせて落とす」戦法ができないわけではないが、ケンはそれよりもリープアタックと小・中足払いを多用し、比較的近距離で相手のガードを切り崩していく戦術のほうが得意なキャラなのだ。

問題はどうやって相手に近づくかだが、これについてはリーチの長い立ち中キックなどで牽制しつつ、隙を見てダッシュで踏み込む方法と、遠距離からハイジャンプで一気に近寄る方法とがある。

このとき注意したいのは、ハイジャンプで接近するときに、相手の目の前に着地するように跳ばず、思い切って相手をめくるくらいの気持ちで跳び込むこと。こうすれば対空兵器をブロッキングする必要もなく、比較的簡単に接近できるはずだ。

必殺技について

それでは、ケンの戦術をサポートしてくれる必殺技について説明していこう。

●波動拳

もはや説明するまでもない飛び道具。隙が大きいため、近距離でガードされると突進系のSAで反撃を受けてしまうというリスクはあるものの、足払いをキャンセルして出す（いわゆる足払い波動拳）ことの牽制効果は非常に高い。

EX版にすると①スピードが上昇②2ヒット③ヒット時に相手がダウン④隙が短い、といった特典があるので、積極的に使っていこう。


EX波動拳は反撃を受けづらい。うまく使って相手を追い込め！

●昇龍拳

この技の形態を説明するのに、一体どんな文章が必要だというのか?というくらい誰もが知っているジャンピングアッパーである。

ストⅢ世界では無敵時間こそないものの、攻撃判定は非常に強いので対空兵器や割り込みに使ったり、小P・小Kを同時に押すことによって投げ抜け入力を兼ねたりと、近距離線での汎用性の高さは折り紙付き。小で出すと単発技だが、中、大、EXの順にヒット数が上昇するので、対空として使うときには相手の空中ブロッキングの実力に応じて使い分けていこう。

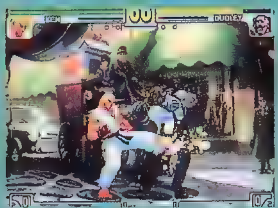
●竜巻旋風脚

移動しつつ連続で回し蹴りを繰り出す必殺技。小は移動距離が短いため中間距離から意表を突いた接近技として、中、大、EX版は連続技として使っていくといいだろう（ただし、着地の隙が意外に長いことに注意すること）。

また、この必殺技は空中でも出せるが、この場合、通常のジャンプとは違った軌道を描くので、空対空ブロッキングのうまい上級者に対して、ブロッキングのタイミングをズラす効果も期待できる。

新通常技をどう使うか

特に新技の加わっていない必殺技に対して、通常技のほうは→+中Kと→+大Kという2つの新技が追加されている。どちらも前進しつつ蹴りを繰り出す技だが、後者のほうは中段攻撃になっており、ボタンを押し続けると途中で蹴りが止まるという特殊な性質を持っている。うまく使えば相手を幻惑しつつ攻めることができそうだ。

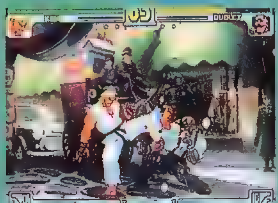

新技その①、→+中K。ガードさせてブロッキングを狙ってみよう。

まずは疾風迅雷脚を覚えよう

さて、ひと通り技の説明も終わったところで、ストⅢは3rdが初めてという人のために、ケンの基本中の基本となる連携についても説明しておこう。

その連携とは、近距離で中足払い・波動拳と撃って、ヒットしていたらSCして疾風迅雷脚までつなげ、ガードされていたら波動拳で止めるというもの。ガードされてもリスクが低く、ストⅢ初心者が練習するのにもってこいの連携なので、ぜひともマスターしてもらいたい。

なお、中足払いがあまりにも遠くでヒットしたときは、途中からガードされてしまうが、慣れてくればヒット時の間合いを見て疾風迅雷脚まで当たるか否かを判断できるようになるはずだ。


新技その②、→+大K。ボタンを押し続けるとフェイントに変化。

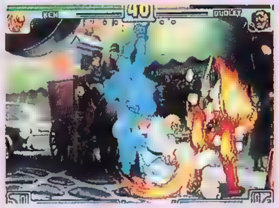
オススメ連続技

- ●中足払い→キャンセル波動拳→SC疾風迅雷脚
- ●めくり中K→TC（立ち中P→立ち大P）→キャンセル小昇龍拳
- ●小足払い×2〜3→キャンセル疾風迅雷脚 or 神龍拳

SUPER ARTS

昇龍裂破 ●ストック数…2

連続して昇龍拳を繰り出すSA。ストック数が2本なので、EX技を多用しつつ闘うスタイルの人とは相性がいい。難点は至近距離でヒットさせないと途中からガードされやすいこと。連続技として使うときは十分注意したい。


ケンのトレードマーク、昇龍裂破。途中で落としやすいのが難点だ。

神龍拳 ●ストック数…1

垂直方向に昇龍拳を撃ちながら相手を巻き上げるSA。キックボタンを連打することで、最大15ヒットまでヒット数が上昇する。ケンのSAでは最大のダメージを誇るが、ゲージが1本しかないため使いどころが難しい。


最もダメージが高い神龍拳。連続技として狙えるチャンスも多い。

疾風迅雷脚 ●ストック数…3

突進しながら連続蹴りをあびせるSA。ダメージは小さいものの連続技（前作のようにはいかないが）や返し技として狙える状況が多く、汎用性は高い。ゲージが短くてすぐに溜まり、ストックが3本あるという長所もある。


連続技に反撃に、汎用性が高い疾風迅雷脚。扱いやすさはピカイチだ。

イメチェンは成功!?



いぶき

疾風の忍びは卒業して、つかず離れずとらえどころのない忍びに転向だ
担当：KAL

必殺技

★苦無	空中で⬇⬊➡+P
雷打	➡⬊⬇⬋⬅+P
★首折り	⬅⬋⬇⬊➡+P
★風斬り	➡⬇⬊+K
★旋	⬇⬋⬅+Kの後、K
★飛燕	⬅⬇⬋+K

スーパーアーツ

霞朱雀	空中で⬇⬊➡⬇⬊➡+P
鎧通し	⬇⬊➡⬇⬊➡+P
闇時雨	⬇⬊➡⬇⬊➡+P

基本戦法を新たに作る必要アリ

2ndのときにも大きな変更を受けたいぶきだが、それとは比較にならないほど大きな変更を受けたのが今回の3rdだ。通常技、必殺技、SA、ターゲットコンボのすべてに調整や新技がつき、SAにいたっては破心衝がなくなり、かわりに闇時雨が加わったほど。全体的にリープが弱くなったことも影響して、これまでのような、連続攻撃で一気呵成に攻め立てる戦法は非常にとりにくくなっている。

そこで今回は、中途半端な接近戦は避けるようにし、やや離れた間合いからの➡+大Kや中足払い、スライディングなどで牽制していこう。近距離で使えそうな中技にあまりいいものがないからだ。そして次に、跳び込みやブロッキングから連続技を狙っていく。不意に出した必殺技などがヒットして相手がダウンしたら、その起き上がりを攻めるのもいぶきにとっては重要ポイント。またEX技も強力なので、多用していこう。

必殺技はEX技重視！

●苦無

空中からのみ出せる飛び道具である苦無は、どの方向へのジャンプからでも出すことが可能だ。飛燕後、EX風斬りヒット後からも出せる。また新必殺技の前宙（仮称。次回以降で解説）からも出すことが可能だ。威力が低いこと、EX苦無があらゆる場面で役立つ点も従来どおり。

●雷打

ブロッキング不能の打撃技。ただしリーチが非常に短いので、密着に近いくらいの近距離でないとすぐに空振りしてしまう。なので、ブロッキング後や起き攻めなどに使用していこう。リープ後や跳び込み後などの、相手がブロッキングを仕込んでできそうな場面でも使える。EX版はない。



ブロッキング不能であることを有効活用したい、雷打。

●首折り

下段判定の突進打撃技。移動中は低い姿勢なので、高い軌道の飛び道具や打点の高い通常技、必殺技などの下を抜けつつ攻撃できる。そのため不意打ちや、お互い離れているときの相手のジャンプの着地に重なるようにして出すなど、意外な使い方もできる。

EX版は突進スピードが速く、より不意打ち向き。

●風斬り

一見対空技風の技。かつては対空よりも対地のバリア効果が高かったが、今回は斜め上に攻撃判定が出ているため対地で使用するのは危険。対空で使う場合も、かなり早めに出さないとつぶれてしまう。

EX版はヒット後のみ、下りで斜めジャンプ時と同様の技を出すことができる。連続技に使用し、ヒットしたら空中TCで降りてきて一気にたたみかけよう。

●旋

必殺技のなかでもっとも変更を受けたのはこの技だろう。閃光付きの後ろ回し蹴りで、小→2回、中&大は2回+追加入力で3回出すことができる。レバーを下方向に入力することで、小は2回目を、中と大は3回目を下段回し蹴りにすることが可能だ。リーチがありスキもそれほど大きくないので、しゃがみ中Pなどから出して攻撃していくのに使える。さらに、EX版は威力が高いだけでなく攻撃発生も早いので、小足払いから連続技にできる。どんどん狙っていこう。



3rdいぶきのメインになりうるEX旋だ。

●飛燕

跳び上がって相手の頭上を蹴りつける、しゃがみガード不可攻撃。小、中、大で移動距離が変化し、EX版ではスピードUP&威力UPに加え、相手のいた位置めがけて跳んでいく。ヒット・ガードに関係なく、相手キャラに触れたあとは後方へ大きく跳ね返り、その間に苦無や霞朱雀を出すことができる。威力が高いので、飛び道具を先読みしたときとか、小足払いなどからキャンセルで出してうまく使っていきたい。

通常技、特殊入力技も豊富。変更も豊富

通常技で大きく変わったのはしゃがみ中P。まるで正拳のように身を乗り出すので、使う感覚としてはむしろ大技に近い。しかしリーチは長くキャンセルがかかるので、小技気分で牽制などに使うのではなく、きちんとした攻撃連携に組み込んで、ここから旋や飛燕、首折り、新技の瞬間移動(仮称。次号以降で解説)を出して攻撃していこう。

キャンセルはかからないが使い勝手がいいのが中足払い。牽制に大いに役立つ。また従来の遠立ち小Kが➡+小Kになり、近立ち中Kが⬅+中Kになったので注意しよう。

オススメ連続技

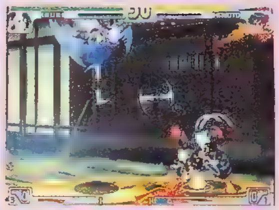
●小足払い↓EX旋

今回はTCの有効間合いが厳しく判定付けされているうえに、細かい部分でキャンセルがかからなかったり威力があまりに低かったりと使い勝手が良くない。また小足払いからのTCはなくなっているので、この連続技は下段技から入る貴重なダメージ源となる。威力もなかなかだ。

SUPER ARTS

霞朱雀
●ストック数…3

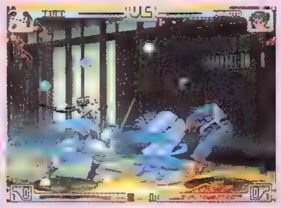
空中から大量の苦無を放出する、ケズリ&最後のトドメ用SA。ボタン連打で大幅に苦無の数が増す。近くで当てると反撃を受けてしまうので、トドメに使うのが通例。EX技が重要ないぶきにとっては、ストック数が多いのが最重要。



霞朱雀よりも、じつはEX技のためのストック数の多さが重要。

鎧通し
●ストック数…1

出したときに相手キャラが目の前にいて投げられる状態であれば投げに、それ以外の状況では近距離前方を広くカバーする打撃技になる。首折りや新技の瞬間移動技で密着して、投げを狙っていくのが基本だ。打撃のスキは大きい。



リープや空跳び込みなど、なんとか密着して投げを狙いたい。

闇時雨
●ストック数…1

破心衝に代わって登場の新SA。小↓中↓大と飛距離が伸びていく苦無を相手の足元へ投げ、これがヒットした後に斬り刻む演出が入る。苦無は下段判定だ。スキが少ないのはいいのだが、相打ちだと演出に移行しないので損。



相打ちでは発動せず。もともと威力も低いので、扱いが難しい。

Q：編集部の人ってゲーム以外に得意なこととかあるんですか?／鹿児島県　P.N.チャーリー君　A：スキー（ずるずる）、暗算（ぴぐ）、ギター（K-TAN）目押し（ちゃきー）、一度人の顔を見たら忘れない（まるよ）、むだづかい（まんまん）…他のみんなもすごい技を持っているぞ！

ELENA

Shall we dance?



エレナ

2ndからパワーUP！今回のエレナはマレットスマッシュが強い。

担当：若人

必殺技

★スクラッチホイール	→↓↘+K
★ライノホーン	←↙↓↘→+K
★マレットスマッシュ	→↘↓↙←+P
★スピンサイズ	↓↙←+K（連続入力可）
★リンクステイル	←↓↙+K

スーパーアーツ

スピニングビート	↓↘→↓↘→+K
ブレイブダンス	↓↘→↓↘→+K
ヒーリング	↓↘→↓↘→+P

UP TO NOW

基本戦術

エレナは天性のバネを生かし、足技をメインとするカポエイラが格闘スタイル。非力なためか、他のキャラと比べて1発1発の攻撃力は低いが、通常技は性能が高く、リーチも長いと、中間距離で必要とされる要素を兼ね備えている。また、俊敏な動きを武器に相手を翻弄できるのもウリの1つだ。さらに、攻勢手段として大きなウェイトを占めるジャンプ攻撃のバリエーションの豊富さも見逃せない。

まずは通常技の性能を最大限に生かし、中間距離での牽制をメインに攻め立てる。そして、攻勢に転じる際はその得意とする中間距離から素早い前ダッシュを使って不意に近づき、投げを決めにいく。また、ジャンプ大KとTC(ジャンプ小P→中K）の多段ジャンプ攻撃を始めとし、めくりを狙えるジャンプ中Kを駆使し、相手のガードを惑わしつつ、大ダメージ＝連続技への布石を敷いて闘う。これがエレナの基本戦術だ。

必殺技解説

●スクラッチホイール（SC可）

上昇系の対空技。EX版で出した場合は無敵時間がつく。基本的には大の攻撃発生の早さを利用して、混戦時の割り込みと連続技に使っていくといい。ただし、ガードされたときのリスクをかなり大きいので乱用は控えたいところだ。なお、中or大の1段目とEX版の1、2段目はSC可能。連続技で利用していこう。

●ライノホーン

突進系の技で威力は高いが、ガードされたときの隙が大きいため、基本的には使う必要のない技だろう。

●マレットスマッシュ

中段の2段攻撃を繰り出し、小から大にかけて飛距離が伸びる。ガードされても隙がないため、その後にブロッキングを狙ったり、攻勢を維持したりと戦術の幅が広げられる。また、前作でネックになっていた攻撃発生の遅さも解消され、EX版で出せばさらに攻撃発生が早くなる。そのため、しゃがみ小Kなどからキャンセルして出せば、有効な連携として機能してくれるぞ。

●スピンサイズ

この技の真価はEX版にあり、基本連続技としてしゃがみ中Pから決める。ガードされたときの隙は大きいので確実に決まる状況で出すように。

なお、追加入力をしなければ、浮いた相手に対して追い打ちが可能。オススメは大スクラッチホイールだ。

●リンクステイル（SC可）

地面に手を付けて下段回し蹴りを繰り出す。せっかくの新技ではあるが攻撃発生はそれほど早くなく、連続技には不向き。ガードされたときの隙も大きいため、使い勝手のいい技とはいえない。最も隙の少ない小を用いてリーチを生かし、中間距離からの奇襲技として使うのが妥当だろう。



カポエイラらしい新必殺技。リーチを生かして、中間距離で使おう。

通常技の役割を知る

ここでは通常技の用途について解説していこう。

まず、エレナの得意とする中間距離で役立つのがしゃがみ小K、しゃがみ中P、しゃがみ中Kなどの足下を狙うリーチの長い技。ただし、これだけではしゃがみブロッキングの的になるので、中段の→+中Pと→+中Kを織り交ぜていく。また、相手の牽制技のスカりには、さらにリーチが長く、ダウンを奪えるしゃがみ大K、↘+大Kを使っていこう。なお、中段の→+中Kは新技。→+中Pより攻撃発生が早い分、隙が大きい。

次に近距離だが、隙の少ない立ち小Kを起点に攻め立てていき、時折、しゃがみ小Kなどからキャンセルで中マレットスマッシュを出して、ガードに揺さ振りをかける。また、相手の足払い系をスカしながら攻撃できる立ち大Kと、新技の←+大Kをしゃがみブロッキング兼リープ対策として使っていくといいだろう。

対空では上方に判定の強い立ち中Pを使う。2段技なので空中ブロッキング対策も兼ねる。また、早出しの中or大スクラッチホイールも重要だ。

跳び込みは前述の通り、2段攻撃のジャンプ大KとTCをがメイン。後者に関しては1発止めを使うことによって、戦術に幅を持たせられる。



←+大Kは攻撃判定が強く、足払いをスカせる。大Kと併用していこう。

オススメ連続技

最後にエレナの基本となる連続技を紹介しよう。

●しゃがみ中P→EXスピンサイズ

ブロッキング成功時に用いる基本連続技。EXスピンサイズは追加入力せずに、打ち上げた相手に大スクラッチホイールで追い打ちする。

●立ち小K or しゃがみ小K↓大スクラッチホイール

SAがスピニングビート、またはブレイブダンスのときはスクラッチホイールにSCをかけるとダメージUP！

この連続技はスクラッチホイールのリーチ上、相手と完全に密着していないと決まらない。基本的には跳び込み攻撃から狙っていくものと認識しておいてほしい。

SUPER ARTS

スピニングビート
●ストック数…3

対空兼連続技用のSA。スクラッチホイールの強化版と思ってくれればいい。基本的には中or大スクラッチホイールをSCしてつなげていく。なお、対空として高性能だが、クリーンヒットしないためダメージは期待できない。



スクラッチホイールの強化版。主に連続技に用いる。対空性能も高いぞ。

ブレイブダンス
●ストック数…2

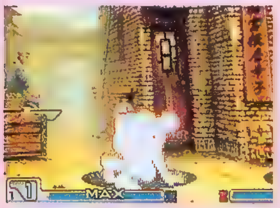
突進乱舞系のSA。スピニングビート同様、連続技に用いる。リープのような膝蹴りが始動技なので、相手の足払いをかわしながら攻撃可能だ。空中の相手にヒットした場合は、落としてしまうので全段ヒットすることはない。



リープのように足払いをスカして攻撃可能だが、これも連続技がメイン。

ヒーリング
●ストック数…1

体力を一定量回復する特殊なSA。回復中は隙だらけなので、無闇に使うことはできない。なお、発動後、パンチ×3で回復モーションを途中で中断可能。ただし、このときの回復量は通常の3分の1程度に抑えられてしまう。



相手を投げて、ダウンを奪ったあとなどが有効な使いどころとなる。

P.S.INFORMATION G なになに？体験ゲーメストライターの募集ですか。それなら某A社のようにマンガで告知してみればいいと思うのだが…。／静岡県　P.N.うづきよしゆき君　◆そんな話もあったんだけど、実現には至らなかった。体験ライターの様子をまふ子先生に描いてもらおうかな？（編集部）

NECRO



伸ばしたいお年頃

ネクロ

遠距離ちくちくと思いきや、ハイジャンプで一気に近づかれて…。
担当：MVP

必殺技

電磁ブラスト	→↓↘+P連打
★トルネイドフック	←↙↓↘→+P
★フライングバイパー	↓↙←+P
スネークファング	←↙↓↘→+K
★ライジングコブラ	↓↙←+K

スーパーアーツ

超電磁ストーム	↓↘→↓↘→+P連打
スラムダンス	↓↘→↓↘→+P
エレクトリックスネーク	↓↘→↓↘→+P

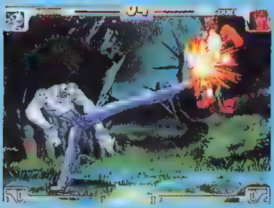
UP TO NOW

のらりくらりと振る舞う

ネクロはそのリーチからわかるとおり、遠距離型のキャラといえる。が、トルネイドフックとドリルキックをからめた接近戦はなかなかのもの。そしてゆるやかなジャンプ。

これらを考えると、おのずとスタイルが確立されてくる。「遠目で長い技をバンバン出して、跳び込まれて接近戦になったら必殺技とドリルキックで追い払う」という感じ。

対空兵器の充実度が素晴らしいのも重要で、長い牽制技の上をハイジャンプで容易に乗り越えてきても、撃墜していけるのである。つまり、オールレンジで攻撃できる万能なキャラといえるだろう。



牽制技の長さがネクロのウリ！ジャンプ攻撃も混ぜていこう。

多様な必殺技を知る

●電磁ブラスト

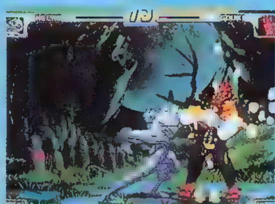
斜め上に電気をまとった体を乗り出す技。ボタン連打で持続時間が伸びるが、ヒット数は変化なし。小↓中↓大の順に出が遅くなるが、ヒット数は1、2~3、4~5になる。大がクリーンヒットしたときのダメージがハンパじゃないので地上で狙いたいところ。

小、中が対空兵器として機能するので、単純にヒット数の多い中がメインになる。中以上ならブロッキングされても全く問題がなく、99%相手はいつかくらうはず。というのも、途中でブロッキング方向が変わる可能性を多分に秘めているからだ。

●トルネイドフック

回転しつつ移動する技で、ネクロの主力必殺技である。攻撃判定が小、中なら2回あるのでブロッキングされづらく、技後の隙が非常に少ないのが特徴。また、攻撃判定の発生が非常に早いので、割り込みにも使っていけるのが利点だ。さらに小なら2段目がヒットした場合、相手は空中に浮くので追撃が入り大ダメージを狙える。

主に小を使って牽制に多用していこう。とりあえず出すだけで効果のある技だ。



トルネイドフック（小）がヒットしたら迷わず追撃！痛いよ～。

大はちょっと特殊で、攻撃判定が3回あり、ヒットすると相手を後ろに向かせる効果がある。そこに通常技を入れることも可能で、結果大ダメージが期待できるのであるが、いかんせん発生が遅いのが難点だ。

●フライングバイパー

小ジャンプしつつ上から伸ばした手を当てる技。小、中、大で移動距離が順に長くなる。中段なので、たまに使うと効果が高い。ガードされてもいいので、後述するライジングコブラとともに中距離からの中段として活用していこう。

EX版は速度が非常に速くなるのでこちらは多用OK。

●スネークファング

足下をすくうようにして放り投げる一見投げ技のような技。が、実際はブロッキング不可能な打撃技。

間合いは密着だとダメなのが注意したいところだが、意外に遠くまで届くので信用していい。いきなり出してもいいが、ガードされると隙がデカイので要注意。また、この技は、放り投げた相手が地面に叩きつけられてはじめてダメージになる技なので、空中で追撃が可能だが、超電磁ストーム以外での追い打ちは逆に損するので気を付けよう。

●ライジングコブラ

一度後ろにのけぞってからかかと落としを見舞う技。中段判定なのと、出始めに自分のやられ判定が後ろにいくのが特徴。ややきついが、遠目の対空兵器に使える。

あれこれ

具体的な牽制について説明しよう。

遠距離で使うのは、メインがしゃがみと立ち大P。スキの少ないしゃがみをメインに、ジャンプさせないように立ちを使う。よりジャンプ防止を求めるときは立ち大Kも組み入れよう。いずれも上段ブロッキングで取られるので、タイミングが一辺倒にならないよう要注意。間合いが少し近いときはしゃがみ中Kも混ぜるといい。

相手が跳んできたら対空兵器の出番。しゃがみ中Pをメインにして、電磁ブラスト（中）も使っていく。逃げジャンプ中Pもいい感じだ。もしもSAで超電磁ストームが使えるのなら迷わず使う。

いずれにしても、空中ブロッキングを恐れずに使っていくのが重要。通常対空で何度も対応していけば、跳び込みから連続技をくらう可能性が激減するからだ。

今度は接近戦だが、今回はドリルキック（空中で↓K）の中or大と、トルネイドフックを多用する、というのでがんばってほしい。次回以降できっちり説明していこう。

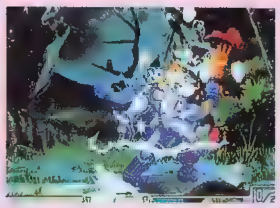
オススメ連続技

- ●しゃがみ小K→トルネイドフック（小）→↙大P or 電磁ブラスト
- ●しゃがみ小K→超電磁ストーム or エレクトリックスネーク
- ●トルネイドフック（大）→トルネイドフック（中）→SCしてSA

SUPER ARTS

超電磁ストーム ●ストック数…1

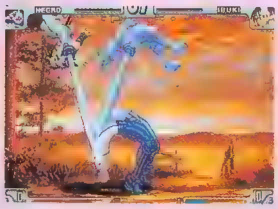
ネクロにとってこれほど頼りになる技はない。対空兵器として最大の信頼がおけるうえ、ダメージもかなり高いのがウリ。技の出も早く、連続技にももってこい。ストック数が1なのがごく希にひっかかるが…気にならない。



ダメージが高く、数々の追い打ち記録を持つ超電磁。

スラムダンス ●ストック数…1

投げ系SAで、光ってからジャンプで抜けられてしまうが、ブロッキングと同じ要領で使っていけばヒット率も上がる。相手がジャンプで逃げたら、すぐさま←+大Pなどで撃墜していくのが一般的。ダメージが高いのが救い。



一撃必殺スラムダンスは空振りが泣ける。ロマン満載だね。

エレクトリックスネーク ●ストック数…2

超絶なゲージの短さが幸いし、普通の必殺技と同じ感覚で使っていくSA。下段判定の飛び道具と思えばいいだろう。生で当てるのは非常に難しいので、連続技に使っていく。それなりのダメージが見込め、画面端なら追撃可能。



電気蛇は連続技に活躍する。惜しまず使うのが基本だね。

ORO

怪しさを増した仙人



オロ

新たに2段ジャンプを装備し、空中での動きがますます多彩になったぞ。

担当:ちゃっきー

必殺技

★日輪掌	←溜め→+P
★鬼ヤンマ	↓溜め↑+P
仁王力	→↘↓↙←+P
★人柱渡り	↓↘→+K(空中可)

スーパーアーツ

鬼神力	↓↘→↓↘→+P後、敵の近くでP
夜行魂	↓↘→↓↘→+P
天狗石	↓↘→↓↘→+P

UP TO NOW

地上戦も重要

トリッキーな動きと空中戦のイメージが強いオロだが、地上戦に使う技も使いやすいものが揃っている。3rdのオロで注目したいのが、新技となるレバーニュートラルの遠立ち中P。リーチが長く、牽制に最適の技だ。ここに、下段をかわしながら攻撃できる遠立ち中Kや、接近しつつ攻撃できる→+中P、中足払い、リープといった主要通常技を加えれば、それだけでも多彩な攻めが展開できる。

そして、闘いに変化を持たせるのが必殺技の役割だ。コマンド技はもちろん、溜め技もラッシュの中に組み込んでいきたい。遠距離からの布石に最適なEX日輪掌、無敵時間のあるEX鬼ヤンマも意識すれば、戦術の幅がさらに広がることは間違いない。

また、特殊なスーパーアーツを使った変幻自在な攻めも、オロならではのもの。研究が必要ではあるが、使い方次第ではほかのキャラには不可能なラッシュをかけられるぞ。

変幻自在の必殺技

必殺技は、溜め技2つ、コマンド技2つの計4つ。その特殊な性質を使いこなせば、より幅広い戦術が生まれる。

●日輪掌

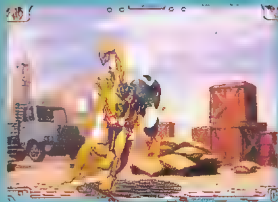
溜め系の飛び道具となる日輪掌。小は水平、中は斜め上30度、大は斜め上60度に発射する。オーソドックスな使い方ができる小を中心に、跳び込みを読んで中、または大を使うのがセオリーだ。

そして、相変わらず強力なEX日輪掌。出始めは相手が地上にいれば水平に、空中にいれば斜め上に自動的に発射され、一定距離進むと相手を追尾する。遠距離から攻め込む際の布石のほか、起き攻めにも活用していきたい。

●鬼ヤンマ

いわゆる"昇龍系"の必殺技。小は真上だが、中・大の順に前進力がアップし、大は多段技になる。

EX版になると無敵時間がつき、4段の多段技に。起き上がりなどの切り返しに使えるほか、ブロッキングされにくい対空兵器としても大きな役割を果たしてくれるぞ。



無敵時間がつくEX鬼ヤンマは対空の要。多段技でもあり、信頼できる。

●仁王力

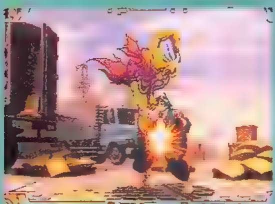
ブロッキング不能の打撃投げ、かつスタン値が高いという性質は、2ndのときと変わっていない。連続技としてはもちろん、相手のブロッキングを読んだときにも役立つ。ガードされたときの隙は大きいが、ある程度割り切って使っていきたい技だ。

●人柱渡り

地上版、空中版の2種類が存在する人柱渡り。地上版は、空中に飛び上がってから相手を踏みつける。小・中・大の順に移動距離が伸び、位置を合わせればめくりを狙うことも可能だ。ただ、隙は大きいので多用は禁物。うまく1発のみ当てれば跳ね返らずに着地するが、それでも隙はある。

興味深いのは、むしろ空中版のほう。超低空でヒットさせれば空中コンボが狙えるほか、ジャンプの上りで出せばボタン連打で最高8ヒット。しかも中段攻撃として使うことができる。リスクは高いが、SAゲージも溜まりやすく、ぜひ使っていきたい。

EX人柱渡りの使い勝手はイマイチ。空中版はボタン連打で段数が上がるが、威力は低め。地上版は相手をサーチする分、かえってガードされやすくなってしまう。ただし、最後の削りには優秀だ。



上り人柱渡りは、中段になる。ボタンを連打すれば最高8ヒットするぞ。

気になる変更点は?

2ndからの変更点が少なく、ほぼ今までどおりの闘いができるオロ。だが、システム的な変更による副作用は気になるところだ。

もっとも大きいのが、リープ→立ち中Kという黄金連携がほぼ連続ヒットしなくなっていること。リープ自体のダメージとスタン値も低めに抑えられている。ただし、リープがしゃがみにヒットしていれば有利なので、連携としてはもちろん悪くない。

もう1つは、投げの入力法が変化したことで、投げ狙いの近距離立ち中Pが事故的にヒットするというオイシイ状況が期待できなくなったこと。これを当てたいなら、ブロッキング後や反撃など、確実な場面で使うようにしたい。

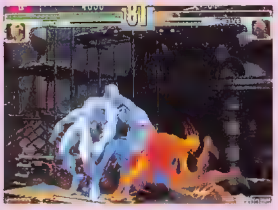


近立ち中Pは、ヒットさせてオイシイ技。今回は"狙って"当てよう。

SUPER ARTS

鬼神力
●ストック数…1

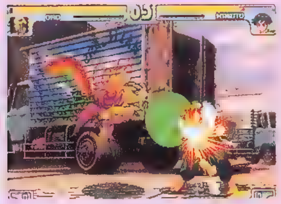
発動後一定時間、いずれかのPボタンで高威力の投げ技を出せる。空中・地上の2種類があり、近距離立ち中Pキャンセル発動→空中鬼神力〜そのまま起き攻めというのが代表的な使い方だ。ボタン3つ押しで発動すると…?



空中版、地上版の両方を使い、相手の起き上がりに選択をかけよう。

夜行魂
●ストック数…3

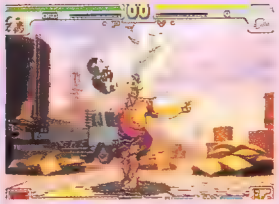
空中コンボに使うこともできるこの技だが、真の用途は起き攻めにある。詳しいことについては、次回のオロ攻略で詳しく触れる予定だ。また、3rdでは3本のゲージすべてを使って発動できる超巨大夜行魂が新たに追加された。



特殊性を生かし、相手に重ねてラッシュをかける。起き攻めが効果的。

天狗石
●ストック数…1

鬼神力と同じく一定時間発動タイプのSA。発動後は頭上にガラクタがつき、オロの技とともに攻撃する。これも空中コンボに使うのが代表的だが、通常時に発動しても十分な効果が期待できる。これもボタン3つ押しあり。



近立ち中Pキャンセルで発動し、その後ガラクタ多段コンボを狙え!

オススメ連続技

●近距離立ち中K↓キャンセル仁王力

基本連続技。主にブロッキング後に狙いたい。スタン値が稼げるのも魅力の1つだ。

●近距離立ち中P↓2発目キャンセル人柱渡り(大)↓鬼ヤンマ

威力より、SAゲージの溜まりが魅力。エレナに対しては、人柱渡りを中で出そう。

P.S.INFORMATION G めくり:ストⅢのリュウのジャンプ大キックで有名になったゲーメスト用語。相手を飛び越すようにジャンプ攻撃を当てるのだが、空中で相手を飛び越すため、ガード方向が逆になってガードしにくい攻撃のことをいう。起き上がりに重ねられたりするときつい。現在も多く見られる。

師匠を超えた!?



ショーン

スタンダードに近いショーン。
でも、かなりマニアックなキャラだ。
担当：アストロ

必殺技

★ショーンタックル	←↙↓↘→+P（ボタン押しっぱなし）
★ドラゴンスマッシュ	→↓↘+P
★トルネード	↓↙←+K
★リュウビキャク	↓↘→+P

スーパーアーツ

ハドウバースト	↓↘→↓↘→+P
ショウリュウキャノン	↓↘→↓↘→+P連打
ハイパートルネード	↓↘→↓↘→+P

ショーンってどんなキャラ?

基本的なベースは、リュウ・ケンタイプだが、今作からある意味別キャラになったともいえる。それは、ショーンのオリジナルの通常技が増えたことによって、独自の戦術を造り出すことができるので、これまでのショーンに比べるとかなり変更された点が大きく目立つ。

では、3rdで変更されたショーンをどうやって動かさなくてはならないかを考えていこう。

ショーンの最大の武器といえば、通常技でもなく必殺技でもない。そう、それは相手を簡単に翻弄させることができるスピードだ。

前後のダッシュは全キャラ中、驚異的なスピードを持っていて、必殺技のショーンタックルや前転といったトリッキーな技を巧みに使っていけば相手のガードをマヒさせることができる。これらの技を使うことにより、近距離時での爆発力は、計り知れない力を持っている。

必殺技紹介

ここでは、気になる必殺技を紹介するので、今までと違っているところをチェックしよう。

●ショーンタックル

相手の足元にめがけて、低い姿勢で突進する移動技。また、この技を出す際にボタンを押しっぱなしにすることにより下段攻撃になり、ヒットさせると相手をダウンさせて、馬乗り状態から2発なぐる技になっている。

また、ガードされてしまうと大きなスキを持っているので反撃技が入ってしまう。



これが、今回のドラゴンスマッシュだ!!

●ドラゴンスマッシュ

一目で変わったのがわかるのが、このドラゴンスマッシュだ。今までのドラゴンスマッシュは、片手で上昇して、頂点付近で相手を叩きつけていたが、今回のドラゴンスマッシュは、両手で攻撃する技になっていて、上昇後の追い打ちがなくなっている。見た目からして、対空技として使いたいのだが、無敵時間がないため、非常に潰されやすい。使うとしたら、SCがかかるので連続技として使おう。

●トルネード

空中でまわし蹴りを連続で繰り返す技で、リュウ・ケンの竜巻旋風脚に近い技だ。また、初段をヒットさせると、最後まで連続で繋がる。

●リュウビキャク

見た目はあまり変わっていないようだが、実は攻撃判定が出るのが早くなっているのと、軌道が若干変化している。

先読みであれば対空として、使うことができるぞ。

また、この技はしゃがみガード不可の中段攻撃になっているので、小で出せば十分にTCで繋げることもできるので覚えておこう。

ショーンを知り尽くす

●立ち中K

まず覚えてほしいのが通常技の数々だ。ここで通常技を説明するので見てもらいたい。

●立ち中K

ショーンの立ち中Kは、リーチがあまりないが相手の下段攻撃などを潰すことができるので、少し離れた間合いから牽制技として使えるぞ。

●遠距離立ち大P

新しく追加された技で、拳を上から振り下ろす技になっている。そこそこリーチがあるので牽制技として役に立つ技だ。

●→+大P

もう見たまんまの頭突き。技の性質はというと、しゃがみガード不可の中段攻撃になっていて、2段攻撃になっている。また、近距離大Pから

●→+大K

体を1回転させ、その反動を利用して、跳び蹴りを放つ。簡単に説明してしまうと、ローリングソバット。

技の性質はというと、体が中に浮いている分、下段攻撃をスカすことができるのだが、一部のキャラ以外には、しゃがんでいる相手に当てられない。だが、蹴り自体のリーチもあるので牽制技として使うことができるぞ。



すぐに新技と分かる、→+大K。

オススメ連続技

ここで、基本となる連続技を紹介しよう。

●ジャンプ大P→立ち大P→中トルネード

まさに基本とも呼べる連続技なのだが、最初の跳び込み攻撃から地上の立ち大Pにつなげるのが非常に難しい。

最初のジャンプ大Pを相手の腹部当たりまで引きつけないと、地上に繋げるのが難しくなる。また、3発目のトルネードをEX技で出していいし、SAに変えることも可能。

●ジャンプ大P→ドラゴンスマッシュ→ハドウバーストorショウリュウキャノン

SCを絡めた連続技で、ジャンプ大Pを深く当てて、そのまま直でドラゴンスマッシュ、そしてこの技にSCをかけてSAを出そう。

SUPER ARTS

ハドウバースト ●ストック数…3

ショーン唯一の飛び道具。また、最大ストック数も3つあり、SAゲージも短いので、簡単に溜めることができる。威力のほうは?というと、それほど高いとまではいかないが、3発ともすべて当てさえすれば十分高いぞ。



離れたところからでも狙えるのがうれしい。

ショウリュウキャノン ●ストック数…2

リュウとケンの昇龍拳をショーンの場合SAで出すことができる。というよりかは、師匠ケンの昇龍裂破のほうが近い。だが、ケンの昇龍裂破は3回に分けて放つのだが、ショーンの場合は、2回まで。でも、十分信頼できる技だ。

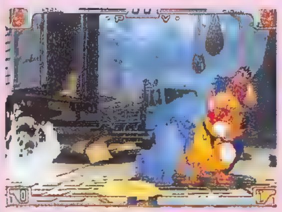


対空性能では抜群の強さを誇る。

ハイパートルネード ●ストック数…1

発動後、タックルで相手に突進し、ヒットすると打撃や蹴りを連打してからトルネードで上昇し、リュウビキャクで叩きつける豪快な技だ。

この技の威力はそこそこあるが、ほかのSAより溜まるまで少し長い。



ストック1しかないので、確実に決めたい。

P.S.GAMEST Q&A G

Q：編集後記を読んでいて思ったのですが、北裏氏はアニメに詳しいのですか?また最近始まったアニメでオススメはなんですか?/埼玉県　P.N.せんげん台の大将君A：最近ではテレビ東京深夜の「十兵衛ちゃん　ラブリー眼帯の秘密」が安心して見れていい感じだぞ。（北裏）

DUDLEY

UP TO NOW

王者とは優雅なものだ



超高速のインファイトで相手を翻弄、これこそが真のボクシングだ！

担当：善之字元帥

必殺技

★ジェットアッパー	→↓↘+P
★マシンガンブロー	←↙↓↘→+P
ダッキングストレート	←↙↓↘→+Kの後、P
ダッキングアッパー	←↙↓↘→+Kの後、K
★クロスカウンター	→↘↓↙←+P
★ショートスイングブロー	→↘↓↙←+K

スーパーアーツ

ロケットアッパー	↓↘→↓↘→+P
ローリングサンダー	↓↘→↓↘→+P連打
コークスクリューブロー	↓↘→↓↘→+P

密着戦こそ私の間合いだ！

ボクサーのダッドリーは、パンチ・キックどちらのボタンを押しても「パンチ」で攻撃するキャラである。通常技全般の特徴としては、立ち攻撃に素早くて攻撃判定が強いものが多い反面、しゃがみ状態から出す下段攻撃は遅くて扱いづらいものばかりという傾向になっている。

ダッドリーの基本的な闘い方は、まず、攻撃判定の強い立ち攻撃で相手を牽制しつつ壁際に追い込んでいく。そして、追い込まれた相手が手を出しづらくなったら、ダッキングなどの移動技で一気に間合いを詰め、密着戦を挑む。

首尾良く密着戦に持ち込んだら、いよいよダッドリーの独壇場。TCやリープをフル活用して相手のガードを崩していく。この距離でのダッドリーはとにかく選択肢が豊富なので、打撃のみで崩すことはもちろん、TCで罠を張ってのブロッキングや、いきなり投げなどの選択も十分狙っていけるはずだ。

必殺技について

それでは、ダッドリーの必殺技について説明していこう。

●ジェットアッパー

ジャンプしながらアッパーを繰り出す必殺技。ダメージは高いが、攻撃判定はそれほど強くないので、対空兵器としての性能に期待するなら無敵時間のあるEX版にするといいだろう。また、EX版以外はSC可能なので、ロケットアッパーやコークスクリューブローにつなぐ連続技を狙ってみるのもよい。

●マシンガンブロー

高速で相手に接近し、ジャブ連打→ショートアッパーへとつなぐ必殺技。相手にガードされると反撃を受けるが、最後のショートアッパーを空中の相手に当てると追撃が狙えるので、うまく当たったら空中コンボを狙ってみるといいだろう。また、EX版はヒットすると相手を浮かせる性質を持っているので、ブロッキング後の大ダメージコンボにも適している。

●ダッキング→ストレート→アッパー

ダッキングは、姿勢を低くしながら相手のふところに滑り込む移動技（難度は高いが飛び道具の下をくぐることも可能）。とにかくスピードが速いので、通常技をキャンセルして出し、連携で投げなどを狙うと効果的だ。

また、ダッキング中にボタンを押すと、パンチボタンでダッキングストレート、キックボタンでダッキングアッパーに派生する。どちらもダメージが大きいが、主に使っていくのはしゃがんでいる相手にも当たり、空中でヒットすればコンボも狙えるダッキングアッパーのほうだろう。

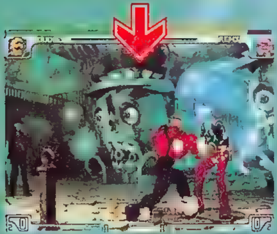
●クロスカウンター

両手をぶらりと下げ、その間にダッドリーの腰より高い位置にヒットした攻撃に対して反撃する必殺技。攻撃力は相手が出した技に応じて変化するが、どうせ使うならもともとのダメージが非常に高いEX版を使っていこう。

●ショートスイングブロー

3rdの新必殺技。後ろ方向にダッキングしたあと、元の位置（よりほんの少し先）まで踏み込んでフックを繰り出す。移動速度が速いので、近距離での幻惑技として非常に使い勝手がよい。EX版にするとフック部分が3連続コンビネーションになり、連続技としても使えるようになる。


新技のショートスイングブロー。まずは後方に素早くステップして、


踏み込んでフック！相手の技をかわしつつ攻撃できるというわけだ。

覚えておきたい通常技

最後になってしまったが、立ち回りで重要になる通常技とTCについて説明しよう。

まず最初に覚えておきたいのが、しゃがんでいる相手にも当たり、リーチも長い立ち大P。中距離ではこの技で常に相手の動きを牽制しておこう。

次に、対空兵器として信頼できるのが、立ち中K→立ち大K（→立ち大K）のTC。このTCは、1発目の対空性能が高く、TCであるため相手の空中ブロッキングに対しても耐性があるのが強み。地上戦でも使えるので、非常に汎用性の高いTCといえる。

最後に紹介するのが、新技の→+中P。前進しながらボディブローを出すので、ダッキングを出すほどではないが微妙に相手との間合いを詰めたいときに使える技だ。


レバー→+中Pは、前進しつつ攻撃できる。連携に組み込もう。

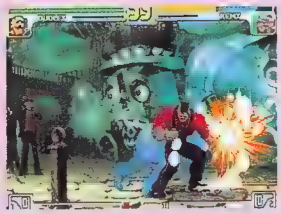
オススメ連続技

- ●立ち大P→ローリングサンダー
- ●立ち大K→キャンセルEXマシンガンブロー→小マシンガンブロー→ダッキングアッパー

SUPER ARTS

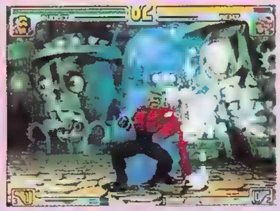
ローリングサンダー ●ストック数…1

ジェットアッパーを3回連続して出すSA。無敵時間があるので先読みの対空兵器として使えるが、この場合途中で相手を落としやすいのが難点。追いうちなど、空中コンボとしても狙っていけるSAだ。


3回連続でジェットアッパーを繰り出す。前作よりダメージは低い。

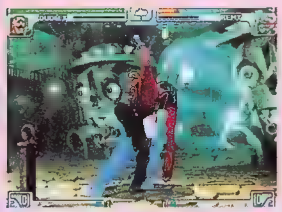
コークスクリューブロー ●ストック数…3

突進して連続ボディブローを叩き込むSA。ボタン連打でヒット数が上昇する。立ち大Pからつながるので、地上戦の際には常に意識しておくといいだろう（残念ながらしゃがみ小K→しゃがみ中Pからはつながらなくなった）。


立ち大Pのヒット確認から出せるようになれば信頼できるSAだ。

ロケットアッパー ●ストック数…2

前進しながら最大5ヒットするストレートを出すSA。弱中強で前進距離が微妙に違うが、使うのは移動距離の長い大がメインだろう。クリーンヒットしないとダメージが低いのが難点だが、ゲージが短く扱いやすいSAといえる。


ゲージが短いのがウリ。バクチ気味に使っていくのも悪くない。

P.S.INFORMATION G キャンセル：必殺技コマンドをタイミングよく入力することによって、前に出していた技の終わりのモーションをとばし、次の技を発生させること。例えば中キックを当てるかガードさせて、すぐに波動拳を出すと、中キックの終わり際のポーズが表示されずにいきなり波動拳が出る。

超重圧殺巨大筋肉要塞



ヒューゴー

新必殺技、ミートスカッシャーで機動力アップ！

担当：RED

必殺技

★ジャイアントパームボンバー	↓↙←+P
ムーンサルトプレス	レバー1回転+P
シュートダウンバックブリーカー	→↓↘+K
★モンスターラリアット	↓↘→+K
ウルトラスルー	→↘↓↙←+K
ミートスカッシャー	レバー1回転+K

スーパーアーツ

ギガスブリーカー	レバー2回転+P
メガトンプレス	↓↘→↓↘→+K
ハンマーマウンテン	↓↘→↓↘→+P

これぞ投げキャラ！

ヒューゴーは、ムーンサルトプレス等の強力なコマンド投げをメインにダメージを奪っていく投げキャラ。ブロッキング後の反撃も、コマンド投げがメインの狙いだ。動きが鈍く、手数は少ないが、打撃、投げ共に攻撃力が高いため、少ない攻撃回数で相手をKOすることができる。

また、無理に近づいて投げを狙うばかりでなく、打撃技の牽制で相手を寄せ付けないような闘いを展開しても強い。巨体から繰り出される打撃技はリーチと破壊力に優れ、リーチのない小型キャラは接近するだけでも一苦労することだろう。



投げはもちろん、リーチとパワーのある牽制技も強い。

必殺技解説

●ジャイアントパームボンバー

両掌で相手を挟み込む打撃技。くらった相手はのけぞるため、追い打ちを入れることが可能。小↓中・大と発生が遅くなっていくが、ヒット時ののけぞりも長くなっていく。EX版は3ヒットになり、地上ヒットでも相手を浮かすことができる。

●ムーンサルトプレス

小〜大、EX共にSC可能。ダメージが大きいコマンド投げ。小は摑み間合いが広く、大はダメージが大きい。

投げ判定の発生はこのゲームにおけるコマンド投げとしてはかなり早く、ブロッキングからの反撃、連携に対する割り込みにも使っていける。

●シュートダウンバックブリーカー

空中投げ。前作とは違って完全に投げ判定となり、空中ブロッキングできなくなった。ボタンによって軌道が変わり、小↓中↓大と飛距離が伸びる。ウルトラスルーからの追い打ちとして出せば、連続技にすることができる。

●モンスターラリアット

相手に向かって突進しながらラリアットを出す。小は発生が早く突進距離が短く、大は発生が遅く突進距離が長い。EX版は小よりも発生が早くなる。SCはいずれも不可。

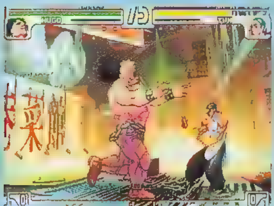
●ウルトラスルー

摑んだ相手を放り投げ、画面端にたたきつけるコマンド投げ。この投げ技自体のダメージは非常に低いが、画面端から跳ね返ってくるところにさまざまな追い打ちを入れることが可能だ。

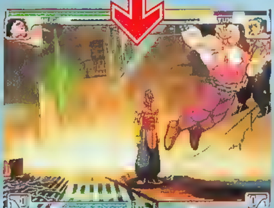
小〜大によって、相手の跳ね返り方が異なる。投げ判定の発生はムーンサルトプレスのほうが早い。

●ミートスカッシャー

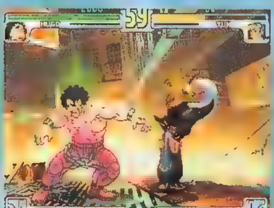
新必殺技で、モンスターラリアットに似た走りモーションで相手に突進する投げ技。摑んだあとは、近いほうの画面端に相手をたたきつけるため、必ず画面端に追い込んだ状態で起き攻めできる。



ミートスカッシャーは、ダダダっと走って相手を摑まえて…、



必ず画面端に追い込むようになっている。



ウルトラスルーからは、さまざまな技が空中コンボになる。

立ち中パンチで地上戦

冒頭にも書いたが、ヒューゴーは無理に接近して投げを狙うばかりでなく、牽制技を使って相手の接近を防ぐスタイルも状況に応じて混ぜていくと強い。ここでは、地上戦で使いやすい技を軽く紹介しておこう。

まず、なんといっても立ち中Pが強い。リーチ、判定の強さ、威力と、どれをとっても最強クラスの牽制技だ。スキも小さいので、この技を振り回しているだけでも対戦相手にとってはかなりの脅威となる。単調にならないように、立ち、しゃがみ小P、しゃがみ中Pなども混ぜれば、相手は地上からは容易に接近できないだろう。

これらの技で間合いを保ち、不意をついて攻めていこう。

オススメ連続技

●ウルトラスルーからの追い打ち

ウルトラスルーを決めたら、大シュートダウンバックブリーカーで追い打ちするのが基本。もちろん、メガトンプレスがあるときは、そちらを使っていく。

画面端の場合は、ジャイアントパームボンバー↓小シュートダウンバックブリーカーorメガトンプレスがつながる。

●しゃがみ小P×2↓ハンマーマウンテン

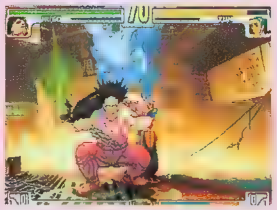
立ち小Pにはキャンセルがかからなくなったので、しゃがみ小Pからハンマーマウンテンにつなぐ。

しゃがみ小Pにしても、3発以上挟んでしまうとハンマーマウンテンがつながらなくなるので、やや難しい。

SUPER ARTS

ギガスブリーカー ●ストック数…1

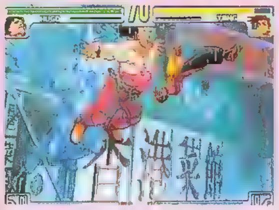
バックブリーカー×2からムーンサルトプレスでシメる超強力コマンド投げ。ゲージは長く、ストックも1だが、相手の体力の50%以上を一気に奪い、光ったのを見てからではジャンプで逃げられないという高性能な投げ系SAだ。



ジャンプ脱出不可、超破壊力の恐怖、ギガスブリーカー。

メガトンプレス ●ストック数…2

ジャンプして相手を摑まえる空中投げのSA。ボタンによってジャンプ軌道が変わる。ウルトラスルーから連続技にすることができるため、このSAを選んだ場合はウルトラスルーがかなり強力な戦力になってくる。

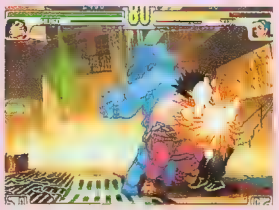


ウルトラスルーから決めろ、メガトンプレス。

ハンマーマウンテン ●ストック数…2

ヒューゴー唯一の打撃系SA。2ndほど簡単ではなくなったものの、しゃがみ小Pからつなげることが可能。

また無敵時間が長いため、起き上がり時や割り込みなど、リバーサル技としての利用価値も高い。



リープからもつながるぞ、ハンマーマウンテン。

P.S.INFORMATION G　2択：2者択一攻撃のこと。その2者とは、「打撃と投げ」「中段と下段」「立ちとしゃがみ」など様々である。これらの状態を相手に選択させることが2択なのである。2択のメリットは、理論上50%の確率で相手にダメージを与えられること。あとは読み合いだ。

URIAN

春が来た!



ユリアン

各種コンボが非常に面白いユリアン。必殺技で翻弄したいところ。
担当：MVP

必殺技

★チャリオットタックル	←溜め→+K
★バイオレンスニードロップ	↓溜め↑+K
★デンジャラスヘッドバット	↓溜め↑+P
★メタリックスフィア	↓↘→+P

スーパーアーツ

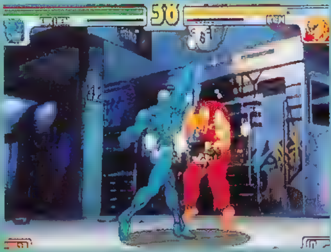
タイラントパニッシュ	↓↘→↓↘→+P
ユピテルサンダー	↓↘→↓↘→+P
エイジスリフレクター	↓↘→↓↘→+P

UP TO NOW

一撃虎視眈々魔人

ユリアンは、長い通常技を適度に散らしつつ、素早いダッシュを生かしていきなり投げを狙ったり、メタリックスフィアを追いかけて細かくダメージを奪っていくキャラ。

が、その間に常に狙うのが必殺技によるコンボである。溜めキャラなので必殺技をいつも出していけるわけではないが、突進力とダメージが魅力のチャリオットタックルと、デンジャラスヘッドバットを絡めた高威力連続技を決めて、一気に勝負を決めろー



難度低めの連続技の好きな人は、迷わずユリアンを選択せよ!

適度に撒く必殺技群

ユリアンの必殺技は、どれもイカした性能を持っている。若干使いづらいのがまたいいんだな、これが。

●チャリオットタックル

ショルダーで突っ込む突進系必殺技。小中大で移動距離、出の早さ、硬直時間が変わる。小は短距離で早く硬直が短い。大は長距離で遅く硬直が長い。中はその真ん中といったところだ。

移動スピードはかなり速いので、非常に使い勝手が良いが、中、大はガードされると反撃を受けやすいので、SCをかけていくのが基本になる。ダメージが高く、あらゆるコンボに大活躍するぞ。

●バイオレンスニードロップ

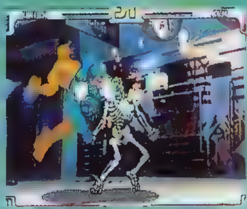
一度上空に昇ってから、膝蹴りで突っ込んでいく技。

小中大で移動距離が変わり、小が短い。着地のスキは少ないが、ガードされるとやや危険なので、目の前に落ちるようにしてブロッキングや投げを狙うと効果的だ。

●デンジャラスヘッドバット

小ジャンプしつつ頭突きを仕掛ける技。高度が一定なため、背の低い相手には当たらないこともある。が、着地のスキが皆無なので、スカった場合はすぐに投げれば、逆に有効な攻撃になる。

この技はEX版だと2ヒットしつつ相手は高く浮くので、追撃が可能になる。コンボを叩き込んでやろう。



この電気頭が勝利の鍵を握っているのだ。コンボで「良し」。

●メタリックスフィア

電撃の塊を発射する飛び道具系必殺技。弾速が遅いのが特徴で、追いかけていって選択をかけるのが基本的使用法。小は水平、中は斜め30度、大は斜め60度という角度の変化がある。

EX版はさらに弾速が遅くなり、2ヒットする。ヒットした場合は容易に連続技に持っていけるのが魅力だ。

間合いを計る

ユリアンの最大の特徴としていえるのが、「接近戦の小回りが効かない」ということ。小技、中技の性能がそこまで良くなく、リープアタックも悩みどころ。そして、背が高いのでこれもマイナス点。

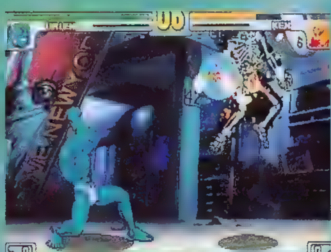
したがって、接近戦はブロッキングか投げに絞って、あまり付き合わないようにするのが重要だ。

逆に、中距離以遠になるとユリアンの戦場になる。素早いダッシュで、この間合いをキープするようにして、メタリックスフィアを多く使っていこう。これは相手がブロッキングしようとおかまいなしに撃っていくことで、横方向の主導権を握るのに活躍する。メタリックスフィアを撃ったら、一度前方ダッシュをして、

新技の→+大Pとしゃがみ大Kで単純2択を迫ろう。

単純2択の距離より遠い場合はメタリックスフィア後すぐに溜めをはじめる。ここで相手が空中でくらった場合、チャリオットタックルで空中コンボを狙っていこう。

メタリックスフィア→追いかけがやりにくい近さのときは、初めて通常技による牽制が入ってくる。



飛び道具で牽制だ。相手に「うざったい」と思わせれば勝ち。

スキが少なくリープアタックを潰す立ち中Pと、しゃがみ中Kを使うといい。あとはダッシュ投げだ。レバーの方向で投げ方向が変わるので、なるべく相手を端に追いやるようにして、自分のバックスペースを確保していくようにしよう。

オススメ連続技

●EXデンジャラスヘッドバット→しゃがみ大P（2段目のみ）→EXデンジャラスヘッドバット→
●メタリックスフィア（空中ヒット）→チャリオットタックル×2
●チャリオットタックル→SCエイジスリフレクター→チャリオットタックル

SUPER ARTS

タイラントパニッシュ ●ストック数…2

チャリオットタックルを4回繰り出しつつ、最後にラリアットをかます技。いわゆる突進系SA。

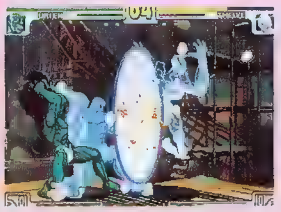
出が早いが、ガードされると反撃必至なので、ヒット確認からのコンボに組み込むかブロッキングから直接狙う。



確定状況で生出しが必須のタイラント。威力は高目だ。

ユピテルサンダー ●ストック数…2

5回攻撃判定を持つ飛び道具系SA。弾速が遅いので当てるならコンボにしていかないと厳しい。が、出始めに前方を大きくカバーするので、対空兵器として使ってもいい。どちらにしても威力が低いのが欠点である。

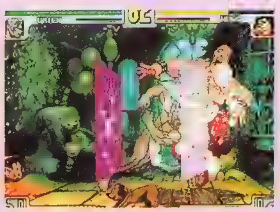


ユピテルサンダーを対空に使うのも悪くはないが…。

エイジスリフレクター ●ストック数…2

鏡のような物体を前方に放つ技。鏡は5回攻撃判定のあるバリアの役目を成し、一定時間停滞する。

主に必殺技をキャンセルして使ってコンボに組み込んだり、端に追いつめて動けなくしつつ2択を迫るのが基本。



連続技や選択攻撃への布石として大活躍のリフレクター。

P.S.INFORMATION G
ディレイ：3D格闘ゲームの連携攻撃を遅らせて出すこと。例えばPPKという連携のKを遅らせることによって反撃を誘ってKをカウンターヒットさせるとか。また、ディレイを意識してガードしている相手を投げたりと応用もきく。

GOUKI

百鬼襲でより攻撃的に



豪鬼

お子様的強さは影を潜めたが、ポテンシャルの高さはいまだ健在！

担当：FRS-N.O

必殺技

豪波動拳	↓↘→+P(空中可)
灼熱波動拳	→↘↓↙←+P
豪昇龍拳	→↓↘+P
竜巻斬空脚	↓↙←+K(空中可)

■百鬼襲コマンドは下部参照

スーパーアーツ

滅殺豪波動	↓↘→↓↘→+P(空中可)
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘→+P
滅殺豪螺旋	↓↘→↓↘→+K(空中可)
瞬獄殺	ゲージMAX時に小P、→、小K、大P

UP TO NOW

豪鬼の基本戦術

全般的に技のリーチが短いため、接近してからのインファイトに持ち込むのが豪鬼の基本スタイルだ。また、今回の豪鬼は多くの理由から「相手を画面端に追いつめる」ということが非常に重要になってくるので覚えておこう。

相手を画面端に追いつめていくには、自分自身からある程度間合いを詰めていく必要がある。豪鬼にはこの目的に効果的な空中攻撃が数多く装備されているので、これらをうまく使いわけながら押し込んでいくようにしよう。

特に垂直ジャンプから「斬空波動拳」を撃ち下ろして相手の動きを止め、ここからの選択肢を数多く持っておくといい。このなかには豪鬼の攻めの主軸となる「天魔空刃脚」や、3rdからリニューアルされて加わった「百鬼襲コンビネーション」などの技を組み込んでいくのが効果的だ。

→↓↘+K下降中にKは引きつけ入力で打点を下げれば、地上の攻撃につなげられる。

必殺技解説

これまでの歴代の豪鬼が持っていた必殺技は、新技の百鬼襲の追加によりこの3rdで前方転身以外すべてが使えるようになった。

ただし、今回も豪鬼だけは「EX必殺技」が存在しないので注意。

●豪波動拳

比較的隙が大きめの飛び道具。豪鬼は技のリーチが短いので、これを補うように「豪鬼の通常技のリーチが届かなくなるギリギリの間合い」で撃つのが基本。

●斬空波動拳

空中から斜め下に向かって飛び道具を撃ちおろす技。牽制や固めの連携など、なにかと重宝する。

●灼熱波動拳

豪波動拳の強化版。弾が発射されるまでは遅いが、発射後の隙は前作よりも軽減されている。

●豪昇龍拳

言わずと知れた対空技。ストⅢの昇龍拳は完全無敵のまま攻撃判定が出ることはないが、豪昇龍拳の大だけはストⅡのように無敵時間を伴ったまま攻撃判定が発生する。よって起き上がりのリバーサルに使うのが効果的だが、中と大は1発めの根元部分を当てただけではダウンを奪えない。この場合ヒットさせても反撃を受けることになるので、あまりの過信は禁物。

●竜巻斬空脚

3rdでの一番の変更点は飛行高度。かなりの低い高度で跳ぶようになり、しゃがんでいる相手に当たる機会も多い。小以外は出かかりの膝の部分に攻撃判定があり、このおかげでしゃがんでいる相手を巻き上げて全段ヒットさせることができる。小と中は近距離でヒット後は豪昇龍拳などで追い打ちが可能。

●阿修羅閃空

無敵を伴う移動技。入力により前方と後方(それぞれ長・短)の計4種類が選べる。

●百鬼襲

3rdで新しく加わった新必殺技。性能はZEROシリーズのものと酷似しているが、グラフィックが一新され、コマンドも変化した。

コマンドは→↓↘+K入力後何も出さないモノと、この下降中に、P入力、K入力、そして敵の肩口で付近小P+小K入力の、計4種類の百鬼襲コマンドが存在する。技名は現バージョンでは未定。

前作からの変更点

ここからは従来から変更があった点をみていこう。

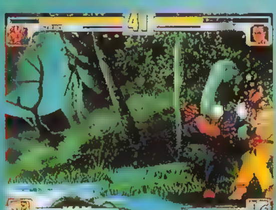
通常技では「近距離立ち大K」が新たに追加された。見た目はZERO3のXイズム豪鬼の近距離立ち大Kと酷似したものだ。この技は2段技で判定は1めが上段、2段目が中段となっている。

同じく遠距離立ち中Pが新グラフィックになっている。判定は上段だが、ガードされてもかなり先に動けるうえにキャンセルもかかる。リープ～リープの連携を止めるのにも効果的だ。

前作で豪鬼を最強たらしめた技のひとつ「近距離立ち中K」は、のけぞりが通常の中攻撃のものに戻された。もうヒット確認とかの域を出た非常識なお子様戦法は通用しないぞ。

おなじみの天魔空刃脚はこれまで出かかりの膝の部分に攻撃判定があったが、3rdでは削除されている。脚を伸ばしてからの攻撃は前作のままだが、あのヒットとガード時の「圧倒的豪鬼側有利」という驚異的な硬直差はなくなった。ただし、これは2ndから見た場合の性能調整で、決してこの技自体が弱体化したわけではない。もちろん、相手の胸部から下の打点でヒットさせることで、地上の攻撃につなげることが可能だ。

2ndでシリーズ初のコンボ表示がつながることで世間を沸かせた瞬獄殺は、結論からいうと3rdでもつながる。ただし「相手が立ち状態、なおかつ豪鬼の大Kが遠距離になる間合い」で遠距離大Kをヒットさせた場合に限って連続技として成立する。


この状態でキャンセルをかければ瞬獄殺が連続技になる。

オススメ連続技

- ●しゃがみ小K→小竜巻斬空脚→豪昇龍拳
- ●しゃがみ中K→小竜巻斬空脚→滅殺豪螺旋
- ●百鬼豪尖→しゃがみ小K×2→大竜巻斬空脚

SUPER ARTS

滅殺豪波動(天魔豪斬空)

●ストック…2

豪波動拳の強化版。空中から斜め下へ撃つことも可(天魔豪斬空)。リュウの真空波動拳と違って弾が発射されるまでが遅い。割り込みに使うのにはあまり向いておらず、連続技用と考えたほうが良い。

瞬獄殺

(2ゲージフル使用)

ゲージストックがMAXの状態なら、どのSAを選んでいても使用可。前作よりも突進力が落ちたが状況限定で今回も連続技となる。ただしこの場合攻撃力は低い。

滅殺豪昇龍

●ストック…2

前作よりも突進力が弱くなり、距離によってはキャンセルから発動させてもつながりにくくなった。そのかわり1本のゲージはやや短めになり、ストックも2本に増えた。しゃがみ小K×2からつなげることができる。

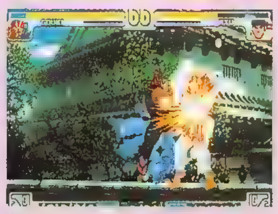

性能はやや落ちたが、使用機会が増えたのはうれしい。

滅殺豪螺旋

●ストック…2

空中使用可能。主に追い打ちの時の連続技として用いるが、無敵時間も長いので起き上がりリバーサルにも使える。

対空技としても機能するが、ブロッキングのタイミングが均等なので慣れると全段取られやすい。過信は禁物だ。


空中版は一瞬その場に留まってから上昇を始める。

■阿修羅閃空　→↓↘+PP、→↓↘+KK（前方移動系）、←↓↙+PP、←↓↙+KK（後方移動系）　■百鬼龍コマンド各種(全4種類)　→↓↘+K、→↓↘+K下降中にK、→↓↘+K下降中にP、→↓↘+K下降中、かつ敵の肩口付近で小P+小K

ストⅢ3rd本第一弾技詳解のアーツリスト本

ストリートファイターIII　3rd STRIKEに登場するキャラクターの通常技、必殺技、スーパーアーツを解説。また、基本攻略なども掲載予定。この一冊で熱い闘いを勝ち抜け!!



5月末日発売予定　価格未定

©CAPCOM CO.,LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE

PORTAL STEP/BUILD UP ARTS

ストリートファイターIII 3rdストライク



SCAD HEAD!



ルーガル・ガメ夫
ザ・キング・オブ・ファイターズ シリーズ
ビジュアル ブック

過去から現在までの描き下ろしを含む
ルーガル・ガメ夫"ザ・キング・オブ・ファイターズ"
シリーズイラスト作品集ここに発売!

※クロスマーケット4月情報号(3月25日発売)ピンナップイラストより。

5月20日発売　本体予価1280円+税

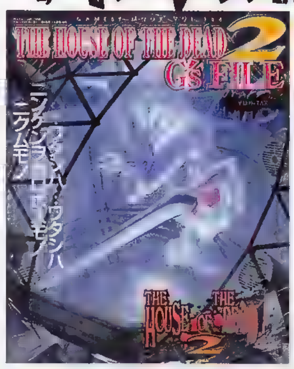
©SNK 1998／©ルーガル・ガメ夫

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2 ジーズファイル

THE HOUSE OF THE DEAD 2

G's FILE

1コインクリアを目指すために…



全シューティングポイント攻略や全モンスターの弱点や特徴などを記したゾンビファイル、初心者から上級者まで対応したシステム解説など盛りだくさん!

本体価格1,100円+税

好評発売中

©SEGA1998,1999

新世紀GPXサイバーフォーミュラ 11・ZERO・SAGA・SIN

新世紀GPX サイバーフォーミュラ

OVAシリーズコンプリートファイル

描き下ろしイラスト・久行宏和(中村プロダクション)
©サンライズ

ゲーメストワールドシリーズ

表紙はいのまたむつみ描き下ろしイラスト!

永久保存版のラインナップ!!

- 「SAGA」以降のいのまたむつみラフスケッチ他、未公開資料を多数掲載
- 11th〜16th GPXの全レース完全記録
- FICCYの歴史とレギュレーション変更データ一覧
- 各チーム別キャラクター&マシン超詳細データファイル
- 福田監督をはじめとするスタッフインタビュー
- 11〜SIN第2巻までの全話フィルムストーリー

定価2,500円+税

5月24日発売予定



サイバーフォーミュラのOVAシリーズが、待望のムック化!

ゲームミュージック

着メロマニアックス Vol.1

NTT DoCoMo P207完全対応



全66曲

名ゲーム・名曲が満載!
ドラスピ、バーチャロン等

本体価格560円+税

好評発売中

ゲームミュージック

前回入れられなかった曲をここに!

着メロマニアックス Vol.2

5月下旬発売予定

本体価格560円+税

ゲームファン待望のゲームミュージックONLY着メロ本第二弾!

☆通信販売でもお求めになれます。 フリーダイヤル 0120-531917(月〜金/AM10:00〜PM5:00/土日、祝日休み)
FAX.03-3293-9329　ホームページアクセス　http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

春麗、ナコルル、そして奇々怪界の小夜ちゃんからギガウイングのルビーまで！

ギャルズアイランド トレーディングカード

数々の人気キャラクターを生み出してきたアーケードゲーム。今や、彼ら、彼女らを抜きにゲームは成立しないと言っても過言では無い。「ギャルズアイランド　トレーディングカード」は、ある意味、アーケードゲームそのものを題材としたトレカとも言える。アーケード界の大いなる財産、美姫たちを補完せよ。

＜豪華! 描き下ろし作家陣＞

伊藤真美、さいとうつかさ、G=ヒコロウ、道満晴明、マイケル原腸、吉崎観音、鎧良寿、山田秋太郎、藤の宮深森、あかつきごもく、神崎らいむ、六鹿文彦、あきよしよしあき…etc.（順不同）

＜収　録　ゲ　ー　ム＞

ストリートファイターシリーズ、ヴァンパイアシリーズ、対戦ホットギミック、サイキックフォース2012、KOF98、サムライスピリッツシリーズ、スーパーリアル麻雀シリーズ、ソウルキャリバー、鬼々怪界、ドルアーガの塔、コットン、ファイナルロマンス4、スーチーパイ、ツインビー…他多数!

〈本体予価〉1パック/10枚入り:343円（税別）
〈全90種〉スペシャルカード9種

ワルキューレ、春麗、ナコルル、ウィンビー、歴代の女性キャラクターが一堂に会す!



6月発売予定

オッス、俺マウント！前回に引き続き途中経過をご報告。着々とデザインは出来つつあるのだが、着々と発売は遅れている。ムロン、いたずらに遅らせているわけでは無いぞ。より完成度を高めるため、そう！より究極を目指すために、敢えて発売を延ばしているのだッ！恐ろしく前向きな姿勢なワケよ。つーかゴメン。



サイキックフォース2012 トレーディングカード



パズルカードのイラストは大貫健一！

スペシャルカードとパズルカードは全点描き下ろし!ボックスには1枚プレミアムカードが付きます。

〈本体価格〉1パック:343円（税別）
〈全80種〉スペシャルカード13枚

絶賛発売中

バブルガムクライシス TOKYO 2040 トレーディングカード



スペシャルカードはAICの描き下ろし！

TV放送終了後も根強い人気!
描き下ろしのスペシャルカードは必ずゲットだ!

〈本体価格〉1パック:343円（税別）
〈全99種〉スペシャルカード9枚

絶賛発売中

新声社
☆トレーディングカードは全国書店、玩具店、カード専門店、またはマルゲ屋にてお求めください。
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321

景気がいいから もらっちゃいマヒョ!

Alphaオリコ MASTER Cardの加入者全員に

人気のテレカプレゼント!



1 月華の剣士幕末テレカ／楓



2 月華の剣士幕末テレカ／雪



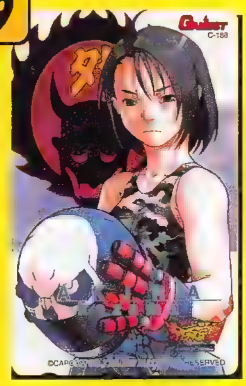
3 月華の剣士幕末テレカ／一条あかり



11 私立ジャスティス学園／若葉ひなたテレカ



10 私立ジャスティス学園／ティファニーテレカ



9 私立ジャスティス学園／風間あきらテレカ

このテレカのもらいかた。

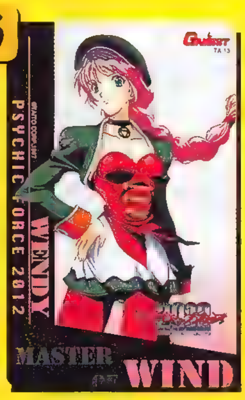
■Alphaオリコ MASTERcardの加入者促進キャンペーンとして、ゲーメスト読者にナナなんと人気のテレカをカード加入者全員に無料プレゼントいたします。■希望者は、官製ハガキにほしいテレカの番号を記入し、新声社宛に郵送してください。おり返し、カード加入申込用紙をお送りいたします。（テレカはカード加入者に郵送いたします）■締切は5月30日（消印有効）■カード加入は20歳以上で、学生は親権者の方の同意が必要です。お申込の内容により、ご希望に添いかねる場合がありますので予めご了承ください。■テレカは数にかぎりがあります。ご希望テレカに添いかねる場合があります。■宛先：〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26（株）新声社イベント担当係



4 サイキックフォース2012／バーンテレカ



5 サイキックフォース2012／ウォンテレカ



6 サイキックフォース2012／ウェンディテレカ



7 サイキックフォース2012／エミリオテレカ



8 サイキックフォース2012／キーステレカ

目次

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST NO.263

5/30・6/15

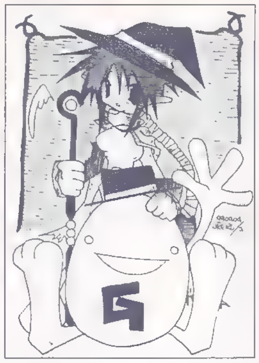
JUNE15

表紙「ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE Fight for the Future」イラスト/冬目 景

STAFF

■発行人/加藤 博 ■編集人/高橋 己代子 ■編集長/石井 ぜんじ ■プロデューサー/猿渡 雅史 ■ディレクター/霜田 和人 ■デスク/遊佐 孝之 鈴木 規康 ■編集/辻本 圭介 山下 浩志 北嶋 裕章 坂上 裕 馬野 雅和 濱田 真一 ■編集アシスタント/松田 史征 我妻 禎文 岩崎 洋子 佐藤 潤一 阿久根 幸夫 今村 孝行 ■ライター/ずるずる FRS-N,O C・LAN KAL MOMO ぴぐ 田渕健康 がっちん アディオスToshi ギィ K-TAN はまー GED 珈琲ふりーく MVP SHO CHU 伊勢猫 しじみ KMT ちゃっきー VMT-RED 京城 河本きらり屋 スー DS-1 善之字元帥 福田柵太郎 Mio ■営業制作部/二田 祐樹 入沢 英明 ■広告制作/柴田 昌毅 岩沢 恭子 ■広告営業/中野 猛一 西田 桂 甲州 一隆 勝目 誠 鮫島 昌宏 ■校正/中島 允久 ■アートディレクション/(有)齊藤デザイン室 ■製作協力/(有)ローリングストーン 西村 光賢 中西 芳彦 斎藤 若子 ■写植・版下製作/トロア企画(株) (株)オノ・エーワン

今号のむーちゃん



☆<NEWむーちゃん・No.17・壱神うけるさん>

お休みが多いこの時期、いい具合に腐っていますか。そろそろメストに載っている春の新作が入荷する頃。ダラブセな一日で終わるぐらいなら、ゲーセンに行って新作をプレイ!

▶今号のキーワード◀

[先行入力]

前の行動のモーション途中に次に出す技のコマンドをあらかじめ入力してしておくこと。出来たり出来なかったり、タイムラグが多少あったりとゲームによって異なる。前の行動の性質や次のコマンドの受付時間が大きく関わってくる。

GAME INDEX (50音順)

奥付

GAMEST VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST No.263

発行 1999年6月15日
発行元 株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9321
印刷所 凸版印刷

■お電話でのご質問はご遠慮下さい。
質問等はハガキもしくは封書ではみ出しコーナー宛にお願いします。

新声社Webページ:http://www.shinseisha.co.jp/

終焉のときがやって来た

ジョジョの奇妙な冒険

いよいよ最終回となる今回だが、やっかいな承太郎、アレッシー、花京院のクラッシュ講座でシメてみたいと思う。

落ち着いて暴れよう（？）



**以前クラッシュ記事を書いたけど、
改めてもう一度復習してみよう。**

担当：はまー

ジャンプは封印！

「承太郎の強い部分は？」と聞かれた場合、たいていの人は「本体モードのラッシュが強烈」と答えるはず。確かに間違ってはいないのだが、これだけでは50点だ。こちら側が防御に関するテクニックをある程度持っていれば、ラッシュそのもので受けるダメージはかなり軽減できる。問題は、「あらゆる状況からちょっとしたキッカケでラッシュに持ち込める」という、承太郎の対応能力の高さだろう。具体的には「マッハオラ」↓ダッシュ攻撃といった横からの接近のほか、本体モードの立ち強、スタンドモードのしゃがみ強といった強力な対空技での切り返しが挙げられる。空中の相手に対応するための技がすべてスタンド攻撃なので、いちいちダウンを奪われてしまう。攻めるときは地上からの横押しを基本に考えよう。

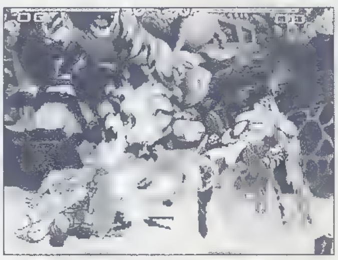


発生が早く、バリアのような感じで使われる本体立ち強。特に中ジャンプに強い！

スタンドが出るまで待て！

承太郎に本体モードでラッシュをかけられたときの一番ありがちなハマり方が、「アドバンシングガードを連発してもなかなか離しきれず、動いた瞬間に何かをくらってしまい、そのまま連続技につながれてしまう」というモノだろう。特に承太郎は本体自身が強く、ジャンプ強・ダッシュ弱・ダッシュ強・しゃがみ弱といった技をうまく組み合わせることで、スタンド技を出さなくても立ち回ることができる。

アドバンシングガードをかけるときは、承太郎の攻撃が届かなくなるまで引き離したところでラチがあかないことが多いので、「アドバンシングで硬直短縮↓反撃技を置いておく」という流れを意識すること。基本的にガードで凌ぎ、本体の攻撃をガードした瞬間に、アドバンシングガード↓攻撃を決め打ちで入力。承太郎が次にどんな技を出すかは考えず、とにかく早く出すのがポイントだ。承太郎としては、スタンド必殺技を使った後はそれが消えるまで時間稼ぎをしたいはず。アドバンシングガードで離されてから技を空振りすることもよくあるので、その隙に当たるような感じだ。



アドバンシングのマークが出ている間に技が出るぐらい早く入力しよう。

ガードキャンセルをかけるときは、一部の強力なキャラ（イギーや若ジョセフなど）以外では、スタンドが画面に残っているかどうかを見極める必要がある。「スタンド必殺技→本体のダッシュ or ジャンプ攻撃」と連携してきたら、その本体の攻撃にかけるのがベスト。アヴドゥル・花京院ぐらい攻撃発生が早ければ、よほどタイミングが遅くならない限り、まず一方的に勝てる。承太郎のラッシュはほとんど同じリズムで繰り出されるので、タイミングを読むのは比較的楽なはずだ。



スタンドがいないときの通常技にガードキャンセルを狙うと、

↓

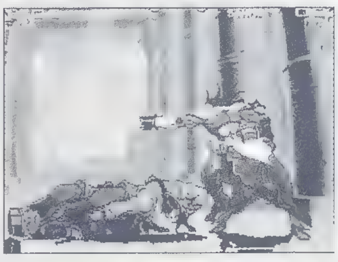


ヒットストップなしで出るスタンド必殺技で潰されてしまうことが多い。

リズムの変化に注意

承太郎がスタンドモードになったら、守りを固めた証拠。ただし、「守りを固めた」といっても「待っている」わけではないので、対処の仕方を根本的に変える必要がある。

承太郎は、スタンドモードでは「立ち（ダッシュ）強」「しゃがみ弱」「マッハオラッ」といった単発技の牽制で地道に削りにくる。タイミングを読みづらいので、ガードキャンセルはムリに狙わず、対戦格闘の基本的な部分（間合い取りや割り込みのタイミングなど）を大事にしていきたい。安易な回り込みは、承太郎のスタイルの関係上反応されて投げられやすいので、控えたほうがいいだろう。



立ち強の有効間合いは、回り込みを投げる間合いとしても最適。

こちらから攻める場合、承太郎は体が大きいので、自分のキャラの得意な攻めパターンに不都合が生じることはないはず。イケるときには思い切りよくいきたい。

ただし、割り込みで出される「スターブレイカー」には十分な注意が必要。特に承太郎がスタンドモードのときは、焦ってスタンドクラッシュを狙いにいくと手痛いシッペ返しをくらうことになる。スタンドモードでは、実際に技が発動するまでは遅いので、モーションの大きい技はできるだけ控え、反応できたらガードしよう。「スターブレイカー」をガードしたときの間合いが近い場合、打撃技で反撃するのは難しいが、ほとんどのキャラでスタンドモード時の投げが決まる。放っておくとさらに立ち強やダッシュ弱でペースを握られてしまうので、投げ抜けされてもいいから必ず決めておこう。



このぐらいの距離であれば投げが入る。
本体モード時はⓈ＋強入力を忘れずに。

本体モードの「スターブレイカー」は、演出に入るまでの無敵時間こそないものの、技の発生自体が非常に早いので、結局止めにくい攻撃であることに変わりはない。さらに、こちらはガードできてもそのまま承太郎ペースになってしまうので、できるだけ回り込みなどで「技そのものが当たらないようにする」のが理想なのだが…。

他キャラから見る対承太郎戦についてのコメント

アレッシー

とりあえず注意しておきたいのが、カウンター「スターブレイカー」。スタンドモードでのダッシュ攻撃のタイミングを読んで、狙ってくる人がいるので多用は禁物だ。ただ本体モードでのダッシュ技ならタイミング次第でガードできるので、それで相手のゲージを消費させよう。

言うまでもなく承太郎は突進系。スタンドゲージはやはり消費しやすいので、本体モードで闘うことが多くなるのは仕方ない。また、どんな突進連携でもアドバンシングガードを駆使すれば隙ができるので、そこに「絶望オオオだねッー!」を叩き込むのはもはや常套手段。小ささも利用し、承太郎の技の空振りにしゃがみ強を置いておくのも有効だ。

若ジョセフ

中ジャンプラッシュと、弱「波紋カッター!」連発が最大限に機能することに加え、ラッシュをかけられてもガードキャンセル1択で解決するので、とても闘いやすい。勝つだけであれば、特に困ることはないだろう。もつれたときにしゃがみ弱などで暴れられるとやっかいだが、それはこちらのしゃがみ弱にも言えること。バレバレのジャンプを本体立ち強などで返されない限りは、ペースは常にこちらにあると思っていい。

ただ、不意にスーパーコンボで割り込まれると、こちらの攻撃の性質上どうしようもないこともある。実ダメージよりむしろ、これで萎縮している間に自滅してKO、という展開は避けたい。

デーボ

承太郎を相手にするときもこちらの動きは基本的に変わらない。むしろ防御面でも得している部分があるほどだ。それはラッシュの要となる「マッハオラッ」をしゃがんでかわせることで、これは承太郎の本体モードに対し、非常に有利な点と言えるだろう。しかし、この「マッハオラッ」が使えなくても、承太郎にはディフェンシブなスタンドモードがある。ここで最も警戒しなくてはならない技が、牽制技となる立ち強のストレートと、一撃必殺の「マッハブレイカー」。前者を読んだら◆+強攻撃を出すか、ノーガードでしゃがんで対応。後者は防御的に使ってくることが多いので、こちらが攻めているときは注意を払って闘おう。

チャカ

お互い地上でのラッシュがメインとなっているので、主力となるダッシュ強攻撃で攻めることができる。一番気をつけなければいけないところは、「マッハオラッ」をガードした後の承太郎の動き。基本的に「マッハオラッ」の後は、ダッシュ強攻撃で攻撃を仕掛けてくるパターンが多いので、無理に割り込もうとすると、ダッシュ攻撃からの連続技をくらって大ダメージを負うことになる。割り込むのであれば、必ずアドバンシングガードで弾いてから割り込むのがいい。割り込み技として使うのなら「覚えたぞ」がベスト。技の発生も早く、ダッシュ強攻撃を取ってしまえば、承太郎の戦力を下げることができるので、一石二鳥だ。

アヴドゥル

鉄壁の防御力を誇るアヴドゥルも、承太郎のラッシュに対して待ちのスタイルを貫き通すのは至難の業。そうなると本体モードに切り替えて攻めていくしかないわけだが、承太郎に対して攻めている際、最も注意しなければならない技は「スターブレイカー」だ。

この法外な破壊力を持つスーパーコンボは、承太郎側のリスクが低い(大きな反撃を受けにくい)ため、こちらの連携に割り込むように使われると非常に厄介。幸いアヴドゥルは、ガードしたら最速のアドバンシングガードから本体モードのしゃがみ強が反撃として入る。そのましゃがみ強をキャンセルして「ファイアウォール」を出し、せめていったん主導権を握り直そう。

イギー

イギーと承太郎のラッシュ力の差は歴然で、イギーは押しまくられることになる。まあ、これは仕方ないとしてもあせらずにガードを心がけ、ガードキャンセルを積極的にかけていくこと。

これは、下小攻撃連打かガードキャンセルを読まれてスーパーコンボをくらうまでは使っていこう。

また、中間距離でのゴリ押しはスターブレイカーのえじきなので、空中浮遊モードからの落石でいらだたせる。

そこで不用意にダッシュ攻撃で近づいてきたらビッグサンドウェーブをたたき込んでもいい。このとき、承太郎が大攻撃ならイギーの本体モードには当たらない。基本だが重要なことだ。

花京院

破壊力に関しては天地ほどの差があるが、立ち回りのプレッシャーという点では、むしろ花京院のほうが強く与えられる。「法皇の結界」をバラまいて承太郎の突進を制限しつつ、スタンドモードの立ち中と「エメラルドスプラッシュ」で丁寧に削っていこう。本体モードは、いざラッシュをかけられたときに切り返しやすい(しゃがみ中・強で割り込める)が、ラッシュそのものをさせない能力はスタンドモードのほうが大きい。

まとまったダメージが欲しいときは、スタンドモードの◆+強としゃがみ弱からのスタンドコンボに徹する。特に◆+強は、『スターブレイカー』で割り込まれてもガードできることが多い。

ディオ

承太郎のラッシュに対しては、極力アドバンシングガードで返して仕切り直していこう。相手の連携に割り込むときには、きちんと「しゃがみ弱攻撃×2～3→立ち強攻撃」までを叩き込もう。

承太郎の地上攻撃に対しては、間に合いさえすれば「恐怖の片鱗」後に「なじむぞッ!!」がほぼ確定といえるほど高確率でヒットする。ミエミエのダッシュ攻撃を仕掛けてくる相手には、返り討ちを狙うのもいいだろう。

また、影ディオにはスタンドモードがないので、承太郎のラッシュをかけられたときの削りダメージが結構バカにならない。とくに中盤戦以降、自分の残体力チェックは欠かさないようにしたいところ。

お前はそんなにエラクない!!

対キャラ特集⑬ アレッシー



高性能な超必と強力な連続技も、懐にさえ入れなければ問題ない。どこまでそれを徹底できるかだ！

担当:アディオスToshi

極端な話、アレッシーに勝つには超必殺技の『絶望オオオだねッー!』と、ダッシュ攻撃さえくらわなければいい。要は〝一発キャラ〟でほかのゲームで言うところの〝重量級〟と同様の対策が考えられる。まずは常にこちらのペースで闘うことが大事だ。

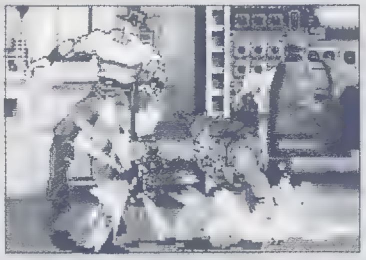
ダッシュ攻撃を蹴散らす！

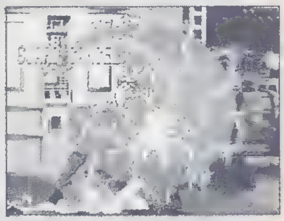
アレッシーの強さの要因の1つは本体モード時のダッシュ攻撃、そこからの連続技だ。プレイヤーによっては、これのみをダメージ源とし常に本体モードで闘う場合があるが、アレッシーはリーチがないので、距離をとっていれば容易に潰していくことができる。また、ガードさせられてしまったらアドバンシングガード(以下AG)よりもガードキャンセル(以下GC)で迎撃したほうが事故は少ない。AGで跳ね返して手を出していると、タイミングをずらされてしまう可能性があるからだ。

さらに、よく見かける例として「アレッシーが突っ込んできたら超必殺技」という迎撃方法をとる人がいるが、鬼のように引きつけられるならともかく、多少の引きつけではガードされてしまってゲージの無駄。

回り込みもあまりお薦めできない。ダッシュ攻撃の硬直時間は少ないので、その後たいしたイニシアチブはとれないうえに、下手すると自動的に投げられてしまう（レバー前入れでダッシュ攻撃を出してくる）可能性もある。ま、あまりにも性能の低いGCでも同様のことが言えるのだが、タイミングもあるので、それほど気にする必要はない。

ちなみにダッシュ攻撃ではしゃがみ中（強）、もしくは立ち強のどれかで攻め込んでくるが、どれも上方向に判定がほとんどないのがアレッシー側の弱み。立ち強が多少あるが、迎撃の際のリスクを嫌う人はとりあえず、AGの後などにジャンプしておくといいだろう。


これ1発で終われるかもしれない。難しいけど…。


懐に入れる自体危険だが、防ぐならこれで。

スタンドモードは隙がいっぱい！

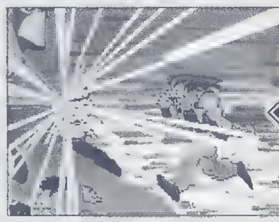
本体モード時に対してスタンドモード時のアレッシーは、強力な連続技はなくなる分、リーチが出て単発での威力がでかくなる。よって基本的に間合いをとるよりも、接近戦を心掛けたほうが有利に闘えるはずだ。

で、その際アレッシー側の目的の1つとなるのが、ダッシュ強攻撃。もちろんヒットさせられるのは最悪だが、ガードさせられても体力かスタンドゲージが削られ、なおかつ多少のイニシアチブもとられてあまりいいことがない。つまり迎撃できるのがベストだが、本体モード時とは逆に超必の無敵時間を利用するのが最も堅実。スタンド技の硬直時間はかなり長いからだ。

また、しゃがみ中攻撃は対空兵器としての性能がかなり高く、ジャンプでの仕切り直しが難しいが、この技はある程度の距離をとらないと出ない(本体モードのしゃがみ中攻撃に化ける）という欠点がある。よってジャンプするなら、できるだけ引きつけた近い間合いから行うようにしよう。もちろん、このゲームの原則として対スタンド技のGCは絶対にダメ！

さて、スタンドモードでもう1つやっかいなのが『ガキんちょがッー！』がギリギリの間合いでガード不能技になること。さすがに不意を突かれては成す術ないが、起き上がりや『ガキ』の効果が切れるところに重ねてくる場合は、リバーサル気味に超必を出していけばいい。ゲージがないときはジャンプで逃げてもいいが、タイミングが悪いとくらってしまうので注意。ちなみにキャンセルや隙の少ない連携中に出された『ガキ』はガード不能にはならない。


スタンドモードのダッシュ攻撃は一見無難のようだが…、


隙はでかいので、うまく超必を合わせていこう。


見え見えのガード不能「ガキ』も返り討ちの絶好の的。

絶望オオオ的にならない！

全キャラ通しても屈指の性能を誇るであろう超必『絶望オォオだねッー!』は無敵時間の長さもさることながら、空中ガード不可の強力対空。しかし落ちる間際を狙うのは大変難しく、何も空中技を出さずに跳び込んでいけばたいてい地上ガードが間に合うはずだ。出すにしても引きつけるようにし、できるだけ高い位置で出すのはやめよう。伏線(何かをガードさせてから、もしくは空中での迎撃を考慮）があるなら話は別だが…。

さらに『絶望』はガード後の硬化が短い。AGは避け、GCもしくはリーチのある技で反撃するようにしたい。うまく反撃できるとアレッシー側は強制的にスタンドモードになり、それを慌てて引っ込めるとなぜか回り込みが出る。この点を突くとおもしろいぞ。

対『絶望オォオだねッ！』反撃技表

承太郎	本	立ち中、しゃがみ強
	S	立ち中・立ち強
花京院	本	立ち強、しゃがみ中
アブドゥル	S	立ち中
ポルナレフ	本	しゃがみ強
ジョセフ	本	立ち中
	S	しゃがみ弱
イギー		なし
アレッシー	S	立ち弱、立ち中
チャカ	本	立ち弱
	S	立ち弱、立ち中
デーボ	本	立ち弱、しゃがみ弱、しゃがみ強
	S	立ち弱、立ち強、しゃがみ弱、しゃがみ中
ミドラー	本	しゃがみ中、立ち弱
ディオ	本	立ち弱、しゃがみ弱
	S	立ち弱、しゃがみ弱
影ディオ	本	立ち弱、立ち中、しゃがみ弱
若ジョセフ	本	立ち中、しゃがみ強

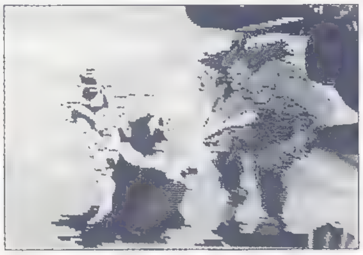
※本＝本体モード時　S＝スタンドモード時
反撃技で「なし」の場合はGCを。

誰がために若返る？

右のカコミのように注意を払っても『絶望』をくらってしまったとき…。ある程度のダメージは仕方ないが、とことんあきらめてしまうのは良くない。うまくすればノーダメージで切り抜けられることもあるのだ。

とりあえずやってはいけないのは攻撃すること。後1ドットくらいでアレッシー側が死ぬならともかく、下手に地上で技をくらってしまうと連続で叩き込まれる可能性がある。最も堅いのはジャンプし続けることで最悪の状況だけはまぬがれる。

「攻撃するな」と言ったがキャラによっては、特に花京院は手を出していったほうが有効。エメラルドスプラッシュを連打しておけば、アレッシー側は『蜂の巣だッ！』しか無傷でダメージを与える手段はない。もちろん、これもスコープを見てから逃げれば問題ないはずだ。また花京院ほどではないが、チャカもスタンド技を出しまくっておけば最小限のダメージで切り抜けられる。


花京院のガキモードは実はほとんど手が出せない。

焦って自滅しないように

対キャラ特集⑭ 花京院



強力なラッシュはないが、油断は禁物。ナメてると負けるぞ。

担当：はまー

ダウンするな！

花京院のスタンドは人型だが、承太郎やポルナレフのように同時攻撃でラッシュをかけることはできない。強烈な連続技や、やっかいな無敵スーパーコンボもないので、特に「これがキツい」というイメージを持っている人も少ないだろう。

しかし、そんな花京院にも「一発」はある。特に気をつけなければならないのが、ジャンプ◆+強（以下ドリル）としゃがみ弱の2択攻撃。どちらがヒットしても「しゃがみ弱→しゃがみ中→しゃがみ強」までつながり、本体モードだった場合はダウンしてしまう。1回のダメージが少ないとはいえ、移動起き上がりのないこのゲームでは、この攻めを回避するのはなかなか困難。受け身は常にとるようにして、花京院に近づくチャンスを与えないようにしよう。

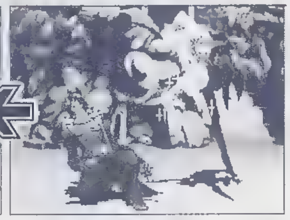

ダウン中に高い機動力で一気に接近し、

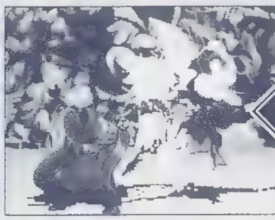
もしそういう状況になってしまったら、どちらかにガードを入れつつ攻撃ボタン3つを連打。2択無視の回り込みか、ガードしたらアドバンシングがかかる。

また、スタンドモード時にしゃがみ強をくらったときは、4段以上の連続技だった場合すぐに着地するので、リーチの長い（or突進力のある）技で反撃できることがある。特に画面端では間合いが離れないので、一応覚えておきたい。

ちなみに、ドリルやしゃがみ弱などをキャンセルして「法皇の結界（以下結界）」を出し、ウマっぽくラッシュを続けようとするプレイヤーに対しては、弱攻撃連打で簡単に割り込むことができる。結界の発生が遅く、花京院本体が攻撃をくらうと結界も消えてしまうので、実はかなり隙だらけ。見た目にダマされないようにしよう。


「超っ早」のドリルでガード崩し。何だかんだでメインのダメージ源だ。


ドリルキャンセル結界は、


見てからでも十分潰せるレベル。

プレッシャーをかけるときは焦らずに…

2択ラッシュ以外では、花京院が直接攻めてくることはまずないだろう。結界をバラまきつつ間合いを取りながら、スタンドモードの立ち中や「エメラルドスプラッシュ」で地道に削りにくるはず。ガンガン近づいてきて「下中中」（囲みを参照のこと）や2択を狙うプレイヤーもいるが、スタンドとの連携などで安全に近づくことはできないので、アドバンシングガードで離したり、牽制して止めることはそう難しくない。ここでは、遠距離での「クルージング」に徹している花京院の対策を考えてみよう。

ありがちなのが、ダッシュやジャンプで一気に接近しようとして、結界に引っかかってしまうというパターン。最悪の場合、「結界→インディーズアーム」の連続技で大ダメージをくらってしまうので、花京院をよく見て「罠」が張られていないか、常にチェックしておきたい。特に空中ガードしてしまった場合、着地まで何もできずに地上技を確定でくらってしまう。


結界→アームのダメージは、ゲーム全般を通して見ても屈指の高威力。絶対にくらうな！

よって、花京院を追うときは「歩き」が基本。結界はレバーを左右どちらかに入れておけばガードできるので、恐れずズンズン近づいていこう。ただ、結界をガードした後のガード硬直はかなり長いので、必ずアドバンシングガードをかけて硬直を短くするように。画面端まで追い詰めたら、2段ジャンプなどで切り返そうとする花京院を下から撃墜すればいい。


ここでレバーを前に入れっぱなしにしても、


ちゃんとガードポーズを取ってくれる。

飛び道具を持っているキャラは、遠くで何かしている花京院めがけて連射してみるのも有効。「エメラルドスプラッシュ」は前後動作が意外と大きいので、撃ちかけにヒットしやすい。アヴドゥルの「ナパームボム」のように、「エメラルドスプラッシュ」をすべて撃ち抜けるようなものであればベストだ。

ちなみに、ボタン押しっぱなしで結界が隠されている場合、その設置個所に対して特定のスタンド攻撃を当てると、攻撃判定を出させることなく打ち消すことができる。可能なキャラは覚えておこう。


この辺にセットされているのを確認したら、


スタンド攻撃でベチッと裂く。気分はS.T.A.R.S.!?

攻めてるときは何をしても自由！

今度は逆に、こちらから攻め込めた場合の注意点を。花京院には「入力直後から攻撃まで完全無敵のスーパーコンボ」がないので、守りが非常に弱い。自分のキャラの得意な攻めパターンを、思う存分発揮することができる。

そんな花京院が拠りどころにしているのが、無敵の長い「タンデムアタック」。リーチが長くて下段のしゃがみ中連打は、アドバンシングでは対応しきれない。ただし、これは花京院本体と挟み打ちにしないと連続ヒットしないので、確定で反撃される状況でも構わずレバーを上に入れ続けよう。本体が回り込みを狙っている間に、挟み打ちから逃れることができる。

「下中中」について

花京院には、◆+中で出るスライディングがある。これは下段判定なのだが、ある入力をすることで「下段→中段→中段」の非常にガードしにくい連続攻撃にすることが可能。そのやり方は、

●弱結界が出ているときに「◆+中キャンセル◆◆◆+弱」、もしくはスーパーコンボゲージストックが0のときに「◆+中キャンセル◆◆◆+Ⓢ」

となっている。「下中中」自体をガードするのは非常に難しいので、弱結界を仕込む前にダメージを与えるなどして結界を消すか、普段から常に牽制をして接近させないなどの対処を取ろう。密着からの「下中中」をくらってしまうと、キャンセルタイラップスネークまで連続技になってしまい、大ダメージを受けかねない。


少しでも間合いが離れているときは、しゃがみガード1択。「中中」分は必要経費と割り切ろう。

そろそろ厳しくなってきた？

GUNBIRD 2

ガンバード2 TM

2周目攻略Vol.5 雲海ステージ

2周目ランダム面を越えて待ち受ける雲海ステージは、出現する敵がすべて空中物だけに、撃ち返し弾が厳しいステージ。逃がせる敵は無理せず逃がしていこう。

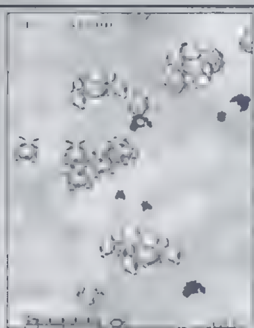
担当：善之字元帥

2周目の雲海ステージは、大きく分けてA～Dの4区間に分かれている。どの区間も非常に難しいが、最も注意しなければならないのはC～D区間に出現する2機の「飛行船」。この飛行船は1周目でも強敵だったが、2周目ではさらに凶悪な攻撃を仕掛けてくるので、避けきれなくなる前に接近攻撃もしくは溜め撃ちで倒してしまう必要がある。ゲージ量をきちんと管理し、飛行船と戦うときに接近攻撃が撃てないなどということのないように気をつけよう。

雲海ステージ MAP



●D区間



アーム付き戦闘機とミサイルが多数出現する区間。C区間で飛行船を倒すのが遅れると押されがちな展開になるので、弾を撃たずに避けるパターンを作るのも手だ。

●C区間



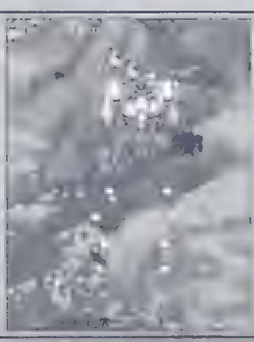
ステージ最難関。画面右に大量に出現するドクロ戦闘機の弾幕をかいくぐりながら飛行船に接近攻撃を撃ち込むのが難しい。苦手ならボムを使ってもいいだろう。

●B区間



1機目の飛行船が出現。飛行船を接近攻撃で倒すキャラの場合、直前のドクロ戦闘機の撃ち返し弾をうまくコントロールしないと、飛行船に撃ち込むチャンスを失う。

●A区間



2機の中型機が出現する区間だが、無理して2機とも倒す必要はない。非力なキャラの場合は最初の1機を逃がしつつゲージを温存するのがいいだろう。

雲海ステージ キャラ別ワンポイント

ここでは、キャラごとの注意点を少しだけフォローしておこう。

●アルカード

アルカードの場合、B～C区間の飛行船は接近攻撃を使うことになるのだが、追加でショットで撃ち込まないと破壊できないことに注意。飛行船から撃たれる白弾の死角をきちんと理解しておこう。

●マリオン

道中に関しては最も難しいキャラ。サブウェポンの星弾が青いザコを勝手に破壊してしまうので、撃ち返し弾によって動きが大幅に制限される。A・D区間になるべく弾を撃たないパターンを作ったほうが賢明だろう。

●バルピロ

接近攻撃の威力が高いので、ステージ全体を通してパターンが安定するキャラ。ただし、当たり判定が大きいため、B～C区間でドクロ戦闘機が撃ってくる赤弾が少々怖い。弾幕の隙間が狭いときにはおとなしくボムを使っておこう。

●タビア

接近攻撃の威力が非常に弱いため、飛行船への対処が難しい。B区間の飛行船はレベル2溜め撃ちで、C区間は接近攻撃＋ショットで倒すようにしたい。また、ボス戦でも接近攻撃の威力が低いことが響くため、2段階目でボムが必要になってくる（ノーボムパターンの情報求む！）。

●ヘイコフ

ヘイコフにしては「意外に」楽なステージ。B～C区間の飛行船が最大のライバルだが、B区間の飛行船は接近攻撃で倒し、C区間の飛行戦にはボムを使えば安定するだろう。また、A・D区間については、なるべく弾を撃たずに抜けるようにしよう。

●アイン

接近攻撃の威力が高いため、バルピロとほとんど同じパターンが通用する。A区間の中型機を2機とも倒してもパターンが安定する数少ないキャラと言えよう。

A区間



2機の中型機が出現する区間だが、1機目の倒し方によっては2機目は出現しない。区間後半にはアーム付き戦闘機も出現する。

黄色い中型機を逃がす

A区間で重要なポイントは、**1機目の中型機を破壊せずに逃がすことと、B区間の「飛行船」が出現するまでにケージを溜めておくことの2点**

まず、中型機については、1機目（黄色）を逃がすことによって、2機目の青い中型機を出さずにすむことを覚えておこう　もちろん弾避けは少々難しくなるが、2機とも倒すよりは楽なはずた

とはいうものの、1機目の中型機を完全に無視していると、**B区間で飛行船に溜め撃ちを使うだけのケージが足りなくなってしまう**ので、弾幕が薄いときを見計らってコツコツ少しずつ撃ち込んでおこう（タピア・マリオンは特に注意）



[illegible]

アーム付き戦闘機の倒し方

1機目の中型機を逃がすとすぐに、2機のアーム付き戦闘機が出現する（マップ上では4機出現しているが、中型機を逃がすと2機しか出現しない）ので、まずは自機を画面左端に移動させておこう

そして、アーム付き戦闘機が弾を撃ちはじめたら、右方向へ移動を開始する　このとき、サコの撃ち返し弾が怖いので、なるべくショットは撃たずに移動しよう（極端な話、**ゲージさえ十分確保できていれば、アーム付き戦闘機は逃がしても構わない**のだ）

右端まで移動してしまったら、弾幕の隙間を見切って左へと切り返し、左端でB区間のドクロ戦闘機に撃ち込む準備をしておこう



[illegible]

B区間



全部で6機のドクロ戦闘機と、1機の飛行船が出現する区間　1～4をなるべく早く倒さないと、5に対して出遅れてしまう。

飛行船を倒す

B区間が始まるとすぐに、1～4のドクロ戦闘機が出現する　ここは、5の飛行船に素早く接近するためにも、撃ち返し弾をなるべく「画面左」に向かって撃たせるように倒していこう

ドクロ戦闘機を片付けたら、マリオン・タピアはレベル2溜め撃ちを、その他のキャラは接近攻撃を飛行船に撃ち込む　これで飛行船は破壊できるが、ハルヒロ・アイン以外のキャラはどうしても破壊前に弾を撃たれてしまうので、自機の位置を**飛行船の正面よりやや左に**スラしておこう

飛行船を倒したら、6～8に備えて画面左へ移動する（飛行船の撃ち返し弾に注意すること）



[illegible]

ドクロ戦闘機をどうするか

飛行船を倒した後で出現するドクロ戦闘機6～8に対しては、画面左に大きく移動しながら撃ち込むことになる　たたし、トクロ戦闘機を破壊した後も画面左端に留まっていると、トクロ戦闘機の撃ち返し弾（弾速の速い4WAY）に追い詰められてしまうので、早目に弾幕を見切って右方向へと切り返していこう（とはいうものの、この弾幕を見切るのはなかなか難しいので、見切れなかった場合はホムを使用してもいいたろう）

首尾良くトクロ戦闘機を倒したら、C区間に備えて画面右上に移動しておく　出遅れるとホムを使わされることになるので、なるべく素早く移動すること



[illegible]

ガンバード2 はみだし情報

今回のはみだし情報は、1周目の最終ボス「軍の神」の新パターンについて紹介しよう

1カプセル弾の避け方

ヘイコフやマリオンでプレイしていると非常に避けつらい「カプセル弾」は、この攻撃モードに入る前からボスの正面に構えて、ボスの移動方向（1回目は右、2回目は左）にちょんちょんとレバーを入力していくことで弾の隙間に入れる　カプセルを破壊する必要かないので、2周目にも応用可



ボスの正面に入って少しずつ移動すればカプセル弾の死角を見つけられるはず

2カエルの倒し方・ヘイコブ編

ヘイコフはスピートがないため、2匹のカエルを非常に倒しつらいか、ボスかカエルモードに変化した瞬間、中央に接近攻撃を置けば**カエルが爆風に突っ込んでくれる**ため、2匹とも難なく倒せる



[illegible]

C区間



道中の最難関。敵配列はB区間の線対称たが、飛行船が出てくるまでの時間が短く、接近攻撃の当て方に少々工夫が必要だ。

飛行船の弾は大きくかわす

C区間の開幕は、1~3のドクロ戦闘機を倒すところから始まる。ここは、画面右端から左方向へ、ショットを撃ちながら（アルカードの場合は溜め撃ちを使ってもよい）移動して、飛行船の左上まで一気に移動してしまおう。

このとき、左上から出てくる青いザコの撃ち返しが怖いが、撃ち返し弾は一定の角度にしか撃ってこないので、**移動しながら近距離で倒せば、どの角度に撃ち返してきても当たらない**はずだ。

飛行船の左上まで移動したら、飛行船かV字状に撃ってくる白弾をそのままやりすごし、飛行船の次の攻撃がくる前に接近攻撃を撃ち込もう（下の連続写真参照）



アルカートは非力なので、溜め撃ちを使いながら左方向へと移動していこう

残ったドクロ戦闘機について

上記の手順で飛行船を倒したはいいが、稀に①~③のドクロ戦闘機のうち何機かが残っていて、⑤~⑦のドクロ戦闘機を撃ちにいけないことがある。

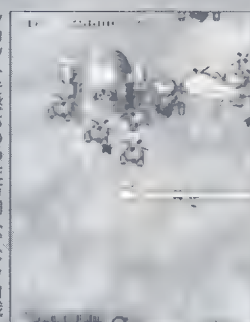
こういった場合は、無理に5~7を撃ちにいかず、画面左て**弾をやり過ごしてしまう**というのも手だ。ドクロ戦闘機は画面中腹まで降りてくると弾を撃たなくなるので、こちらもショットを撃たなければ、撃ち返し弾が飛んでこない分だけ弾避けが楽になる。

また、ヘイコフは移動速度が非常に遅いため、ボムを使わずにこの区間を抜けることが非常に難しい。4の中型機が見えたらすぐにボムを使ってしまおう。

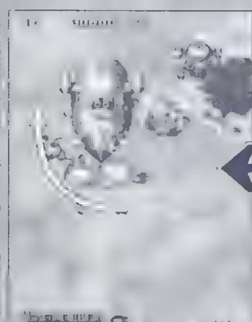


飛行船を倒した後の状況によってはドクロ戦闘機をやり過ごすほうがいいことも。

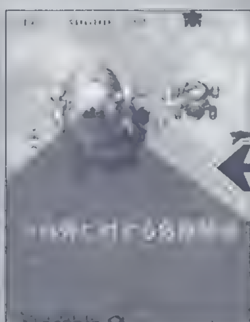
C区間の共通パターン



ショットを撃ちつつ左方向へ。ドクロ戦闘機は壊し損ねても気にしないこと。



至近距離で破壊すれば青いザコの撃ち返し弾には当たらない。臆せず左上へ。



この位置まで入ってしまえば、飛行船のV字弾に対しても死角になっている。



後は正面に出て接近攻撃。少々撃ち込んであるので、タビアでも十分倒せる。

D区間



4機のアーム付き戦闘機と大量のミサイルが出現する区間。C区間終了時の状況によっては、すべて逃がしてしまってもいい。

倒さなければ問題ないが…

D区間では、4機のアーム付き戦闘機と大量のミサイルが出現する。アーム付き戦闘機自体の攻撃はそれほど厳しくないが、C区間の最後でドクロ戦闘機を逃がした場合、出遅れるため撃ち返し弾をかわすのが難しくなる。

そこで、D区間では**弾を全く撃たず、アーム付き戦闘機とミサイルをやりすごしてしまう**というのも手だ。ミサイルはこちらが攻撃しなければ撃ち返してこないので、画面下付近で避けに徹しよう。

ただし、この区間の敵をすべて逃がした場合、ゲージが溜まらないという問題点と、ミサイルに体当たりしてパワーダウンしてしまうという問題点が発生する。

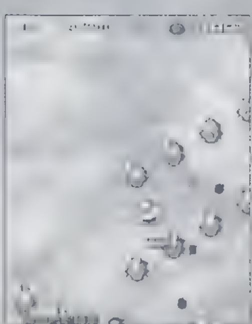


敵を撃たなければ撃ち返し弾も飛んでこない。ここはおとなしくやり過ごすか?

ボス戦を見据える

この問題のうちパワーダウンについては、C区間の飛行船を倒したときに出すパワーアイテムを回収せずに残しておけばいいか（1回ミサイルに体当たりしてしまっても保険が効く）、ゲージが足りなくなってしまう点についてはどうしようもない。

もしもゲージ量がレベル1に満たないままD区間を抜けてしまうと、ボスの1次形態で砲台4門を破壊するのに溜め撃ち（もしくは接近攻撃）が使えなくなり、苦戦を強いられる。そこで、D区間の開幕でゲージが足りないときには、ある程度無茶をしてでも敵に撃ち込んで、最低レベル1はゲージ量を確保しておこう。



ミサイルに接触してパワーダウンしたときのために、アイテムは残しておくこと。

2周目 雲海ステージボス

エアー・ギムレッド & ガルーダ・ギムレッド

ボス1次形態 エアー・ギムレッド

ボス1次形態のエアー・ギムレッドに対する攻略パターンは、ずばり「自爆待ち」。では、その注意点ついて説明しよう。

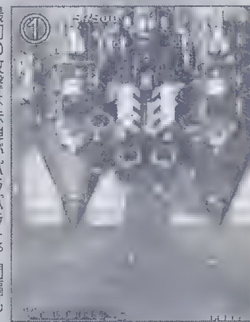
まずは、白弾を撃ってくるボス正面の砲台4門を破壊する。砲台は1周目と違って、砲台の上に重なっても**白弾を封印できない**ので、まずはレベル1の溜め撃ちか接近攻撃を撃ち込んである程度ダメージを与え、追加でショットを撃ち込むといいだろう。

ただし、このとき絶対に左右の**赤弾砲台の前についているハッチを壊さない**ようにすること。自爆待ちパターンは、そもそもこの赤弾砲台を起こさないようにすることが目的なのだ。

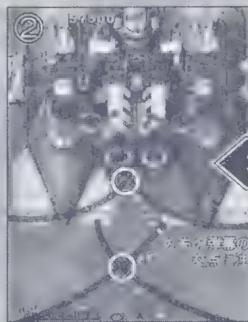


左右赤弾砲台前部のハッチを破壊してしまうとこの通り。これを避けられるか!?

1次形態 自爆までの弾避け



最初の攻撃は赤弾がバラバラと。間隔も広いため、少しずつ移動すれば問題ない。



続いて左右から交差弾。弾幕の交差ポイントに注目し、最小限の動きでかわす。



高速の白弾3WAY連射。中央が自機を狙っているので、ゆっくり左へ移動。



1～3を何回か繰り返すと1次形態は自爆し、2次形態へと移行することになる。

ボス2次形態 ガルーダ・ギムレッド

2次形態のガルーダ・ギムレッドは、基本的に1周目のグレードアップ版と考えればいいだろう。

最大のポイントは、下の連続写真⑧の攻撃モード（針弾乱射）が非常に厳しいため、**その前に接近攻撃と溜め撃ちをフル活用して倒してしまう**こと。

では、キャラごとのパターンの違いについて説明していこう。

●バルピロ・ヘイコブ・アイン

接近攻撃の攻撃力が高いこの3キャラは、①～⑥までにきちんと撃ち込んでおけば、⑦で接近攻撃を2回当てればボスを撃破できる。ゲージにも余裕があるので、次のステージの開幕時も安心だ。

●アルカード

アルカードはショットが弱く、接近攻撃の攻撃力も「並」なので、⑦で接近攻撃を3回当てないとボスを倒せない。写真ではわかりにくいかもしれないが、⑦から⑧までの時間はかなり短いので、倒すタイミングもかなりギリギリになることを覚悟しておこう。

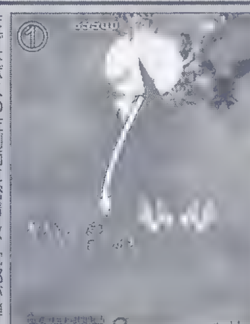
●マリオン

マリオンは他のキャラと違って、⑦のときに接近攻撃ではなく、レベル2→レベル1の溜め撃ちを使ってボスを倒すことになる。パターンとしては楽な部類に入るが、次のステージの開幕はゲージが少なくなってしまうのが難点か。

●タビア

残念ながら、タビアは⑧までにボスを倒すことが難しいので、⑦で接近攻撃を当てた後、後退しながら⑧の攻撃を引きつけ、ボムを使って倒すことになる。

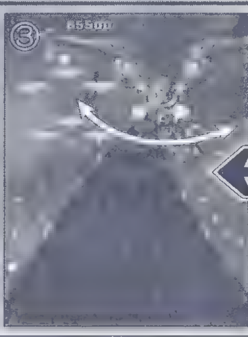
2次形態撃破までのパターン



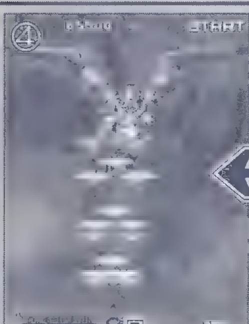
まずはボスの左側面に密着し、脚部が弾を撃つと同時に接近攻撃を撃ち込む。



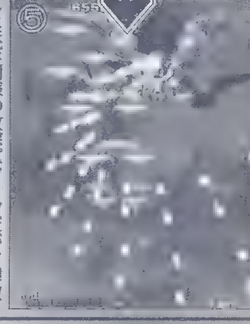
黄色の弾を扇状に展開。弾同士の間隔は広いので、かわすのは難しくないはず。



黄色弾7WAYによる挟み弾。間隔が非常に狭いので、慎重に操作すること。



きちんと撃ち込んでいればここで脚部パーツが壊れ、第2攻撃モードへと移行。



②とほぼ同様の攻撃パターンだが、弾数の多さはケタ違い。画面一番下で粘ろう。



5WAYによる挟み弾。③より弾数が少ない代わりに、左右への首振りが厳しい。



⑥が終わると同時にボスに密着し、接近攻撃を2～3発。これで撃破できるはず。



⑦までに倒しきれないと、雨のような弾幕が…。こうなったらボムしかない。

リニューアルして再出発!

ソウルキャリバー通信

TM

今回から完全リニューアルでお届けするキャリバーページ。攻略を継続しつつ、DC版の制作状況なども報告していくぞ。

可能な限り、トライする価値はある

捌き後の確定を極める!

捌き後の確定は、実戦でも決められるのか? その答えはズバリ、YESだ!

捌き後に確定で技を決められることは、以前にも一度紹介済み。ただ、難しいがゆえ、大きくは薦めなかった。しかし今日になって、適した技を持つ一部のキャラクターなら、実戦レベルで十分使えることが分かってきた。実際、対戦で使う人も現れている。

というわけで、今回はもう一度そのやり方を見直し、成功率を上げるためのコツ、そしてキャラごとのパターンを考えてみた。これを参考にし、実戦に投入してみてほしい。


弾きではなく捌きを使う理由がここにある。もはや必須のテクニック?

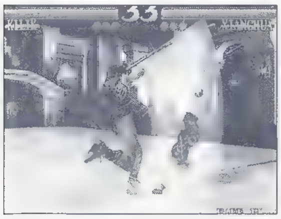
注意点

やり方については、右の連続写真を参照してもらうとして、ここでは注意点を考える。

まずひとつ目は、捌かれた相手の向きを即座に判断すること。相手の正面方向に移動してしまっては、何の意味もなくなってしまう。

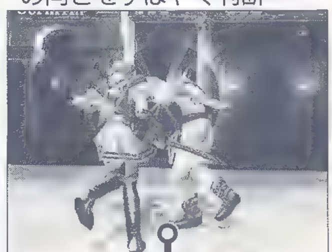
相手の向きは、捌いた技によって変化するため、見てからの確認が必須になる。慣れるまでは少々難しいかもしれないが、捌きは幸い行動できるまでがやや長く、判断する余裕はある。まずはモーションに慣れ、素早く判断・移動ができるようになろう。

次に、⇧or⇩方向の走り技に難があること。これらの技は走り始めてから技が発生するまでに少し時間がかかるため、捌きの硬化中に入れることができないのだ。


一番やりやすそうな⇧or⇩方向の走り技だが、実は重大な欠点がある。

捌き後に確定技を決める手順

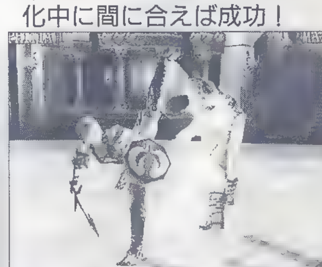
①捌きが成功したら、相手の向きをすばやく判断



②すかさず相手の背後方向に移動せよ



③その後の攻撃が捌きの硬化中に間に合えば成功!



いけるキャラ いけないキャラ

それでは、どのキャラが狙いやすいのかを考えてみよう。

条件となるのは、斜め方向走り中の技で、発生が早く、かつダメージが稼げるものを持っていること。発生の早さは可能、不可能の境界に、ダメージは、いうまでもなく見返りの大きさに関わっている。

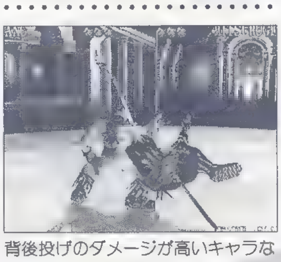
斜め方向の走り技でなくてはならない理由は、先に触れた"⇧or⇩X方向の走り技は出るまでに時間がかかる"ことのほか、レバー操作と走り技の関係にある。一見、走り技でなくても出の早い技でさえあればよさそうなところだが、実はそうでもない。例えば、⇗Ⓑというコマンドの技を当てたい場合、上方向なら⇧(ステップ)から⇗ⒷでOKだが、下方向の場合⇘方向の走り技に化けてしまう。これを防止するためには⇩⬇~(ニュートラル)~⇘Ⓑとしなければならず、入力的に難しい。一応不可能ではないのでトライしてみてもいいが…。

また、⇦や⇨+ボタンという入力の技なら、⇧or⇩どちらのステップからでもスムーズに出せるが、実際戦力になるようなものはない。

背後投げは?

ここでステップからの投げを使い、一部のキャラ以外投げ抜けができない背後投げを決めることも可能だ。ただ、背後に回りきれずに側面投げになってしまったり、遅すぎてしゃがまれてしまうことも多い。しかも、相手との距離次第では投げ自体がとどかないことも多々あるし…。

というわけで、確定の背後投げを実戦で狙えるのは、機動力が高く、なおかつある程度の投げ間合いを持つキャラ、ということになる。ソンミナなどは、わりと狙いやすいぞ。

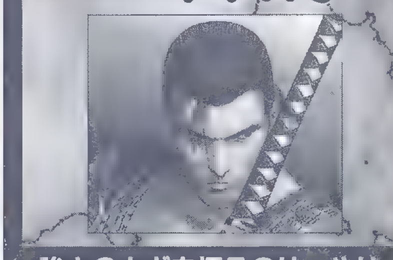

背後投げのダメージが高いキャラなら、2択として使うのも悪くない。

捌き後に確定を入れやすいキャラと、お薦め技

キャラ名	コマンド	コメント
御剣&吉光	⇘or⇗方向走り中Ⓑ	⇧方向からの場合は、⇗Ⓑを狙ってもいい。ヒット後は、いつもの追い打ちを決めよう。
ソフィーティア&リザードマン	⇘or⇗方向走り中Ⓚ ⇘or⇗方向走り中Ⓑ	前者は簡単さがウリ。後者のほうが若干ダメージが高い。ヒット後は⇩⇗⇨Ⓑで追い打ち。
タキ	⇘or⇗方向走り中Ⓑ	単発だが、いうまでもなくダメージは高い。難度も低く、まさに"安定"の一手といえる。
ナイトメア&ジーク	⇘or⇗方向走り中Ⓑ	うまく背後ヒットさせることができれば、チーフホールド中Ⓑが確定追い打ちになる。
ヴォルド	⇘or⇗方向走り中Ⓚ	⇧or⇩走り中Ⓚでこの技が出るのは、かなりオトク。浮かせてからは、お好きなものを。
シャンファ&ファン	⇘or⇗方向走り中Ⓑ	相手との距離によっては、途中から外れてしまう危険性もある。お薦め度はやや低め。
アスタロス&ロック	⇘or⇗方向走り中Ⓚ	Ⓑ投げがあるので、実用性は低い。リングアウトが狙える場合にのみ使っていこう。

キャラ別ミニ攻略

今号の人 **御剣**



強さのカギを握るのは、やはり稲穂刈の使い方だろう。ここでは、その稲穂刈にテーマを絞って攻略してみた。

有効活用のためのポイント

発生の早い下段攻撃として御剣の代名詞にもなっている稲穂刈だが、使い方が間違っていては威力も半減する。まずは有効になるポイントを知り、的確な使い道を考えておきたい。そのポイントとは、近距離、かつ有利な状況。まずはこのような状況になるパターンを覚えてしまおう。

ひとつは、相手の技でガード後の距離が近くなるようなものを覚えること。アスタロス&ロックの⇨➡Ⓚ（タックル）などはそのいい例で、こういう場面で稲穂刈という選択肢を常に持っていれば、読み合いが有利に展開できる。

次に、御剣側の技がヒットし、かつ距離が近い場合。これに関しては、技ごとにヒット時の状況を覚えておく必要がある。特に意識しておきたいのは、⇧Ⓑノーマルヒット後（カウンターヒットした場合は距離が離れるので注意）、⇨Ⓐヒット後、Ⓐヒット後の3つ。もちろん、ヒット時の距離なども頭に入れて考える。

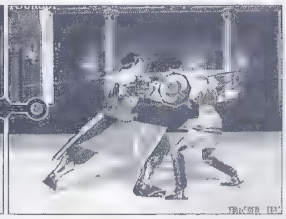
また、⇩Ⓐヒット後、レバー⇨で立ち状態を作り、稲穂刈につなぐテクニックも忘れずに使っていきたい。⇩Ⓐ後に下段という選択肢を作っておけば、そのほかの選択肢がさらに際だつ。



ガード後の2択にも使おう。その場から稲穂刈がとどく技を覚えること。



稲穂刈へ。この選択肢を常に警戒させることで、中段技も生きてくる。



例えば、横移動対策の⇨Ⓐがヒットあと。近距離になりやすいので…、

1発止めからの起き攻め

いくら強力だとはいっても、稲穂刈は2発目までガードされると大きな隙ができてしまう。ガードされていたら➡で霞に移行し、反撃のミスを誘う…というのもひとつの手だが、対処のしっかりした相手にはやはり通じない。

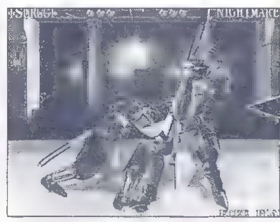
こうなると必要になってくるのが1発止め。同様に隙は大きいが、2発目を警戒させられる上、しゃがみ状態からの反撃はそれほど痛くない（相手キャラにもよるが）。確かにダメージは低いが、その後の起き攻め次第では、実は出し切り以上の見返りが期待できるのだ。

稲穂刈の1発止めがヒットした場合、相手は受け身不能のダウンになる。このとき、しゃがみ中Ⓑやしゃがみ中Ⓚで確定の追い打ちをすることも可能だ。ただそれよりも、ここでは受け身が取れない状況を利用した強力な起き攻め法をお薦めしたい。

まず意識したいのが、立ち状態を作ってからの⇧Ⓑと再度稲穂刈による2択。どちらもダウン中にヒットするため、完全な2択力が成立するわけだ。

さらに、ここで⇩Ⓐ+Ⓑを使うのもポイントが高い。少しなら前進してから出しても横転で回避されることがない上、ガードされても御剣側が有利となるので、その後さらに選択を迫ることができる。

これら3つの選択肢をフル活用すれば、1発止めの価値がグンとアップするぞ。



一歩前進して⇩Ⓐ+Ⓑ。ガード以外回避できず、ガード後は御剣有利。



稲穂刈の1発止めヒット後は、相手が受け身不能のダウンになる。

ヒット確認は可能か？

いくら1発止めからの攻めが強いとはいっても、確定ダメージとしての打ち切りも忘れてはならない。リングアウトを狙いたいときなどは、さらにその重要度が高くなる。

ここで課題になるのが、稲穂刈の1発目がヒットした場合のみ2発目を出す…という、いわゆる「ヒット確認」。難しそうに感じるが、稲穂刈の入力は意外なほど受け付が長く、決して不可能ではない。起き攻めに使うときも同様に意識しておけば、ダウンした相手にヒットしたにも関わらず2発目まで出してしまい…ということはなくなるはずだ。



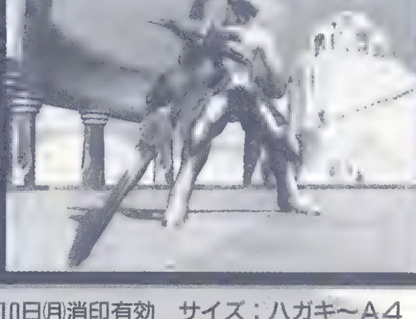
リング際では、2発打ち切りたい。ヒット確認して出せれば理想だ。

ドリームキャスト DC版 ソウルキャリバー 開発日記 第一回

企画担当：恩田 誠



4月10日に結婚しました。同じ部署の方々からの「サプライズフラワー」で、感動感激雨霰！ こんなにくそ忙しい時期に結婚しやがって、との声も。プロジェクトのみなさん、ごめんなさい！



打ち合わせでズレた少し遅めの夕飯タイム。箸を片手にネットサーフ。某BBSへ。

「ナムコって本気なの？」

…様々なところでこんな話題が！

悔しい！実に悔しい！みんな信じてくれ！ナムコは「本気」だってば。命賭けでドリームキャスト版ソウルキャリバー作っていることを伝えたい。聡明なゲーメスト読者の方々ならご存じのはず！ソウルキャリバーのような超高濃度な格闘ゲームは、中途半端なノリでは完成するはずがないことを！

業務用、家庭用を問わず、現行のゲーム機における最高のビジュアルクオリティを実現するために、キャラクターと背景の両方のモデルを一から作り直し、膨大な数のモーション全てに再チェックと再調整をかけ、プログラムを一から書き直す…。一切誇張表現なしのこれらの仕事は、「本気」でなかったらできるはずがない！

プロジェクト開始当初から、なぜかみんな燃えている！アスタロスに復讐を誓うマキシ兄ィの瞳のように、或いは救国のために信念を貫くファンの魂のように、ときには亡き主ベルチーに従うヴォルドのように……そしてやはり、一歩前へ進む度に、イヴィルスパームに蝕まれるキリクの身体の如く、寿命が一日短くなっていくのを、みんなは感じているのだろうか──（嘘）！

そしてこの怒涛の開発スケジュールの中、間もなくもう一つの「波」がやってくる！

ああ「波」が……。

プレイヤーの方々が「本気」で期待してくれることを祈って仕事へ戻るとしよう。すべては、プレイヤーであるみなさんのために……。

今号の勝ちセリフ：「手加減なしって言ったでしょ！」 byシャンファ

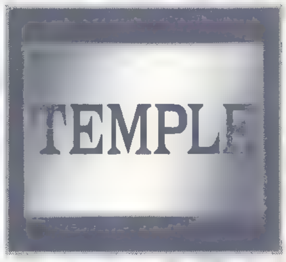
スコーンを葬り去るのだ!

GAUNTLET® LEGENDS

ガントレットレジェンド

ついに最終回を迎えた、この攻略。
最終ステージに挑むには、時間をかけた下準備が重要だぞ。

担当：神保町冒険者組合



４つの鍵を集め、ついにスコーンの待つ大聖堂への扉が開く。大聖堂には無数のモンスターが巣くい、以前までの神々しさは見る影もない。

この戦いの先にあるものは…はたして…。

道は開かれたのか?

山ステージのドラゴン、城ステージのカイメーラ、森ステージのスパイダークイーン、砂漠ステージのジニーを倒すと手に入る、４種類の鍵。この４種類の鍵を手に入れると、強制的に寺院ステージへ向かうことになる。

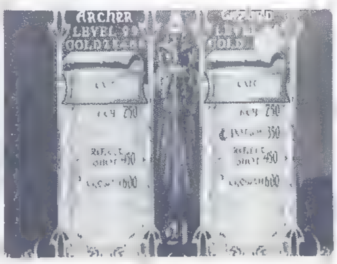
４種類の鍵は一人が集める必要はなく、ほかのプレイヤーも合わせ、結果４種類そろうと寺院ステージに向かってしまう。例えば「山ステージ以外はすべてクリア（鍵を持っている）しているプレイヤー」と「山ステージだけクリアしているプレイヤー」が協力プレイをすると、いきなり寺院ステージに飛ばされてしまうのだ。協力プレイを楽しむときは、この辺を確認しておこう。ショップに入れずスタートするので、かなり苦しい戦いになるぞ。


協力プレイでは、全体の鍵を見ている。うっかり、大聖堂へ…なんてことも。

お金に余裕を!

寺院ステージに挑む場合、入念な下準備が必要になってくる。

まずは、ポーション9個の購入。寺院ステージのジェネレーター数は半端ではなく、全部をショットで倒していたら、いくら体力があっても死んでしまうだろう。時間節約のためにも、ポーションで一掃しまくるのが理想だ。ポーション9個で不安ならば、サンダーハンマーを買ってもいいだろう（ポーション3個分なので）。


この世界では、ポーション9個は常識。お金をタップリ貯めてから挑もう。

ただし、ボスのスコーン戦、次の地下世界ステージ、ラスボスの真スコーン戦で大量の買い物をすることになるので、ゴールドの配分には気を付けよう。というか、十分なゴールドを貯めてから、寺院ステージに挑んでほしい。

そしてもう一つ重要なのが、お金。といってもゴールドではなく、ガントレットのプレイ料金だ。ハッキリ言って、現行のバージョンでは1コインクリアは不可能に近い（初期に出回ったバージョンでは、簡単だったが）。クリアをするために、ある程度のクレジットを用意しておこう。2000～3000ヘルス程度が最終ステージクリアへの目安だ。

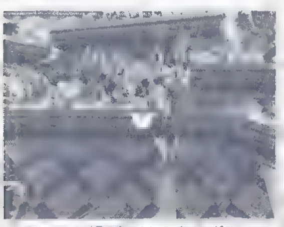
「1クレジットで終わったってイイじゃん」と思うかもしれないが、寺院ステージ以降はそこでゲームオーバーになると、次のプレイもそのステージから始まってしまうのだ（一人が4種類の鍵を持っていた場合）。1クレジットでクリアを目指している限り、地獄から抜け出せないだろう。

踏みにじられた大聖堂

下準備がすんだところで、やっとエリア攻略開始といこう。といっても、ここの攻略は非常に大雑把。持っているポーションを使って、ガンガン突き進むのみ。

ただ適当に使っても足りなくなるので、なるべく多くのジェネレーターを巻き込むような場所で使っていこう。ターボショットも併用して、時間とポーションを節約してほしい。

このエリアには多くの宝箱があるが、本当に必要なのは数少ない。開ける必要があるのは中央左側にある、デスが


こういった場所では、ターボショットも有効だ。

熟達者MOMのオーラス冒険伝説

「フェッフェッフェッ、ヌシもだいぶ成長したの。そろそろ最後の神殿へ行ってもよい頃合いじゃろう」

あれから半月…MOMは目覚ましい成長を遂げていた。すでにレベルは90に達し、砂漠を除く3エリアを制覇。伝説の籠手亭でもMOMの話で持ちきりであった。そして今、砂漠のボス、ジニーはもう目前のところまで来ている。

「今のヌシならジニーとて苦戦せず倒せるじゃろう。あれの攻撃はスピードがあれば避けるのは造作もないからの」

ジニーは「時計回りに常に動け!」というルナーランダーの言葉に従ったら、一撃もくらうことなく倒せたのだった。確かに楽であった。

「今日はこの辺で戻ってはどうでしょう?」

疲労を感じたMOMはルナーランダーに提案する。

「…もう遅い。ジニーを倒したことでヌシはキーをすべて手に入れた。もうスコーンの棲家へ向かうしかない。フェッフェッ、できる限りポーションを買っていくことじゃ」

気づくとそこは教会のような建物の入り口だった。キーを4つ集めた者は、強制的にこの「踏みにじられた大聖堂」へと転送させられる。熟練者でもそうそう足を踏み入れることのない場所である。

「ここは…」

「邪悪の根源であるスコーンの住む聖堂じゃ。ターボアタックとポーションを惜しまず

立っている部屋の宝箱。デスを中心に3つの扉があり、宝箱とアイテムがある。宝箱の中身は逆デス、扉の中は3方向ショット、炎のお守りとなっている。逆デスで体力を回復しておくのがいいだろう。これと反対方向には、フェニックスと反射ショットがあるぞ。


ここでの逆デスは微々たるものだが、回復はありがたい。

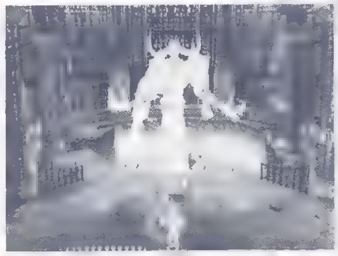
出口前の大広間には宝箱が多数あるが、無理に開ける必要はない。基本的にお金なので、鍵が余っているようならば開けていこう。ただし、中央の祭壇の上にある宝箱はデスの可能性が高いので、開けるならば注意しよう。

あざけりの祭壇

強敵スコーンに対しては、アイテムの力に頼って戦わなければ勝つことは難しいだろう。大金を払って、贅沢装備で挑もう。

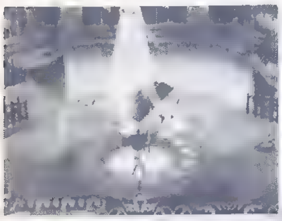
ショップでの基本装備は、ゴールドインバル(無敵)×2〜3、ラピッドショット(連射)×1〜2。ゴールドに余裕があるならば、3方向ショット+反射ショットの組み合わせもオススメだ。3方向の外れた弾が、反射してバシバシ当たるぞ。大聖堂エリアで最後にアイテムを取っていれば、スコーン戦まで持ち越すことができるはずだ。

スコーン戦の開幕は、ゴールドインバルの力に頼り、正面で撃ちっぱなし。だが無敵だからといって、近づきすぎは危険。ダメージは受けないが、つかみ攻撃を受けてしまい、行動不能時間ができてしまうからだ。無敵時間がもったいないので、離れて安全に撃ち込もう。


3種の神器は装備したかな?反射ショットも役立つぞ。

無敵が切れたら、避けながら撃ち込む。スコーンの基本弾は左右に移動しながら避けに専念し、火柱攻撃が来たら撃ち込もう(左右に動いていれば、避けることが可能)。指さし確認?ポーズ中もチャンスだぞ。

スコーンを倒すと、スコーンの武具をもらうことができる。4つのうち1つを取るのだが、オススメは籠手。角、仮面はブレスタイプの武器なので、非常に扱いにくいぞ。


スコーンの武具は、籠手が使いやすいぞ。

THE UNDERWORLD

下界への入り口

下界の壮絶さは今までの比ではなく、生半可な装備では出口まで辿り着かないだろう。下界での基本装備は、ポーション9個、サンダーハンマー1個。マジックパワーが低い場合は、これでも足りないと思うので、不安ならばハンマーを追加してもいいだろう。

下界攻略の基本は、大聖堂と同じ。大量のジェネレーターが見えたら、ポーションで一掃してしまう。ポーションを優先的に使い、サンダーハンマーはラスト近くまで取っておこう。

下界はスイッチを押さないと進めない場所が数多く、せり上がる床の前で立ち止まることが多い。そういった状況は敵に狙われやすいので、スイッチの見える場所でポーションを使っていこう。これならば、待っている間も安全だ。

ポーションを使うほどではないが、接近戦だけでは対処しにくい場所では、ターボショットを使っていこう。ゲージが溜まったら忘れないように。


スイッチを押して進む場所が多い。迷わないように注意。

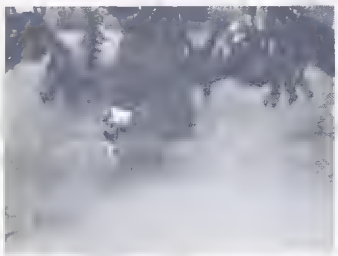
下界には時間停止と5方向ショットがある。時間停止は砂時計のマークをしているので、それとなく判断つくだろう。スイッチを押して、先に進めるようにしてから取ると、時間を無駄にしないですむぞ。

5方向ショットは、橋を渡ってから左方向に進んでいくとある。使う機会が少ないので、無理する必要はないぞ。

奥に進むと、大きな部屋が見えてくる。この部屋は出口直前の最終試練だ。後戻りできないので、十分に気持ちを落ち着かせよう。

出口前の大きな部屋には3体の石像があり、冒険者を襲ってくる。近づくと動き始めるので、この部屋を一周して、3体とも反応させよう。部屋をグルグルと周っていると、中央に集めることができる。一カ所に集めたら、サンダーハンマーを連打。これでショットを数発撃ち込めば、簡単に倒せるだろう。

出口に入ればいよいよラスボス、真スコーンとの対決だ!


一カ所に集めたら、サンダーハンマーで一掃だ!

スコーン第二段階

第二段階のスコーンは、遠距離で戦うのなら、じつは二種類の攻撃しかしてこない。火球&波動砲である。

この二つの攻撃でくらってはいけないのが波動砲。クリーンヒットすると、ライフを約600近く失うからだ。コンティニューをして立ち上がった瞬間に死んでいることもしばしば。要注意だ。

この波動砲は、スコーンの体力によって使用頻度が変わる。最初残体力70%ぐらいまでと、30%以下になったときには常に波動砲がくるものとして動いていかないと即死。波動砲は、奴が腹を開けた時点で歩いていないと絶対に避けきれない。そして、来るタイミングは火球と同じタイミングかやや間隔を開けてくるかの2択なので、かなりの読みが必要になる。慣れるとある程度は予測できるぞ。

基本的な動きは、攻撃に対してまずは一気に移動。ここで火球だったらすぐに1発撃ち込み、そうでないなら攻撃が来るまで横移動し続ける感じになる。逆サイドに切り返すときに波動砲がくると以上なので、端のほうで左右交互に火球を避けるようにしよう。攻撃が予測できないときは反対側の端まで動いていくようにしていくと、かなり波動砲を回避できる。

あとは奴の威嚇モーションのときに2〜3発撃ち込むようにしてひたすら避け重視で対処しよう。

ちなみに、無敵を4〜5個、連射を2〜3個買ってくれれば、避けずに倒すことが可能だ。覚えておこう。

使って活路を開けい!ここは力押しで進むのじゃ」

緻密な戦略家のルナーランダーらしくない言葉だったが、そこはモンスターの巣窟だった。ジェネレーターからゴブリンやリザードマン、マミーなど、ありとあらゆるモンスターが無尽蔵に湧き、野火の延焼さながらに、ものすごい勢いで聖堂の広間を埋め尽くしていく。確かにこれでは戦略もへったくれもない。

……二人のポーションが底をついてきたころに、ようやく出口が見えてきた。いよいよスコーンとの対決である。

「ヤツの攻撃の中でも、極太の光線にだけは気をつけるのじゃ。あれが直撃すると、600ヘルスは持っていかれるからのう。光線が来るかはスコーンの気分次第じゃがの」

スコーンと対決した者はそのほとんどが無残な最後を遂げていたが、この世界の創造主にお布施を捧げ、命を永らえる「レンコイン」の呪文を何度か使い、MOMとルナーランダーはなんとかスコーンを倒すことができたのだった。

「フェッフェッ、よくがんばった。お、ヌシもどうやらレベルが振りきったようじゃの。ほれ、鏡を見てみい」

「ひ〜!」

そこには頭だけが巨大化したMOMの姿が映っていた。レベル99になった冒険者に与えられる開発者の心憎いご褒美だ。この衝撃はMOMが現実回帰を果たすのに十分なダメージを与えた。ルナーランダーことMVPはももやん(MOM)に言った。

「もう1面あるから両替してくれれば。次の店では反射シールドとハンマー、あとポーションいっぱい買っときなよ」

(完)

オペラをケチョンケチョンにしよう(3度目!?)

STAGE4 完全攻略

SPIKEOUT™

長い戦いについに終止符が…打てるのか!?まずは心構えから。

いよいよ最終面。攻略に入っていきたいところだが、一つ断っておきたいことがある。それは、「攻略を読んでもどうしようもない」場所があることだ。何とも情けない話だが…。

その場所ははっきり言ってパターン、経験、ではどうしようもない。クリアに必要なのは「運」なのでコレばっかりは攻略のしようがないというわけだ。あらかじめ肝に銘じておいてほしい。では早速攻略開始!!

FINAL EDITION

いよいよ最終ステージ。以前にも増して凶悪になったオペラに平和は戻るのか?

担当:神保町棘部

4-1
LIFE×3 SP×2

このエリアは特殊部隊系のザコがくる。黒、緑、黄、白、の4種類いるが、火炎放射をしてくる白は後回しにするようにしていこう。白が混じった一団がきたら、なるべく離れるようにする。こうすれば他の3種のザコは走ってくることが多いので片っ端から倒していこう。その上で白に走っていき、ビートからのコンボでボコボコにするわけだ。

3種のザコの中で注意したいのは、黒。こいつは跳び蹴りをしてくるので、少し離れていても掴んでいるときに横から攻撃してくるのだ。したがって、黒がいるのならこいつを優先して攻撃していくようにしよう。

ザコに関しての注意点はもう一つある。前作とは違って、

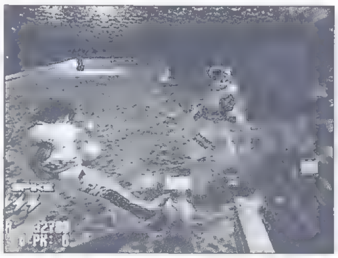
●ザコが茂みを抜けて来る

ということだ。

自分にとっては壁である茂みを抜けてくるので、壁の向こうにザコがいる場合は十分に注意しよう。抜けてくる壁はあらかじめ決まっているので、何回かプレイすればすぐにわかるはず。前半に多いぞ。後は慎重に慎重に進んでいこうとしか言いようがない。敵が出てきたらなるべく来るのを待つようにして、出会い頭にビートから掴んでいこう。

自ら敵に突っ込んでいってもあまりいいことはない。大量の敵相手に戦える程スパイクたちは強くはないぞ!ここら辺からはもうチャージLV4のスキは確実に反撃を受けるので、投げをメインにしていこう。

ちなみに、最後の黄の戦闘員がまれにライフを出さないことがある。運が悪かったとあきらめよう。

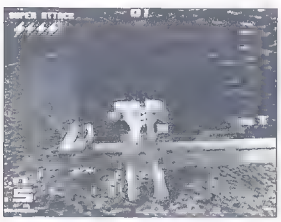


ザコが壁を抜けてくるのでゆっくりと構えてはいられないぞ。

BOSS ホーネット 4-1

前回同様、写真の位置まで戻って待ち、白を引きつけて速攻で料理。ついで、途中で止まっている黒(ライフ)をなるべくひきよせてビートで襲いかかろう。

すると、たいていボスが反応して来てしまうので、先程の黒を掴んで待ち、ボスに向けてジャンプ投げ。後はこの黒を優先して倒し、ライフを回収。このときの無敵時間を使ってビート1発から強引にボスを掴み、気絶連携へ。



この位置にいれば白ザコを先に処理できるのだ。

4-2
LIFE×3 SP×2

ココの面は格闘技系の敵が相手。前作と一緒で、グローブを付けた小僧が一番嫌な相手に変わりはない。なおかつ、今回は羽交い締め中も安心できない。一回ミスるとコンボでゴッソリ体力を奪われてしまいやすいので十分注意すること。

スタート直後はかなり具合の悪い場所。まずは左に体を押しつけるようにしていく。こうすると左斜め上にいるザコがフェンスを乗り越えてこないので、右から来る3体のみを相手にできるのだ。

たかが3体だが、とにかく羽交い締め中が一番怖いので、B+Cを使いつつ安全を確保していこう。

ただし、ここであまりにも時間をかけてしまうとタイムがきつくなるので注意。たいていダメージを受けて、右のフェンスの向こうにあるライフを取りに行くことになるので、狙った敵はジャンプ投げで速攻を心がけよう。

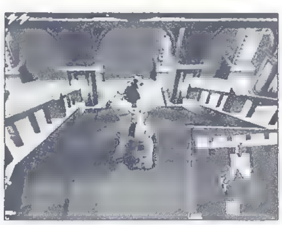
次は玄関前。左右それぞれ3つずつある扉が出現場所になっている。左→右の順に戦場が移るが、このときに注意するのは追加のザコの跳び蹴り。扉からは離れて戦うようにするといいだろう。

また、先程のグローブ小僧を優先して倒していかないと、一度に2体も相手にすることになる。順序よく倒していくのを忘れずに。

BOSS マイヤー クレイ ブレイク 4-2

最後のザコを倒したら、急いで中央の階段を登って待とう。こうするとボスとザコが階段下に集結する。このようにしてまとめたら、自分は少しずつ階段を降りて、ボスかザコを1体、階段内に誘い込もう。このときに、注意するのは複数の敵が来ないように慎重に行動することだ。

もし何体か来そうなら、すぐに階段上に登って仕切り直すのである。レーダーを見つつ慎重に誘っていこう。



階段上に1体ずつ誘い込め!ボスの反応が悪いのでやりやすい。

さて、ボスを階段内に誘い込んだら、階段の一番上まで引き連れてこよう。階段途中だと掴みづらいからである。あとは階段上でボスの周りを回るようにして、攻撃をスカらせてから掴みに行こう。気絶連携で速攻だ。残りも同様、1体ずつ誘っていこう。

また、ザコは階段途中で倒してしまうと、アイテムが遠くに滑っていってしまい回収が非常に困難。必ず上に向かって投げるようにしよう。

ココの面は体力orSPの回復面としてとらえておこう。なるべく万全の態勢でクリアしておきたい。

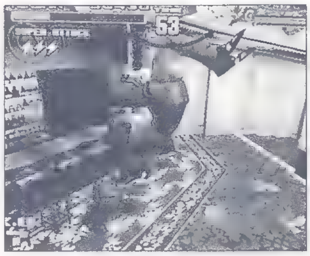
この面にはゲートが2つある。正規は階段上のゲート、裏は玄関の右のゲートだ。

4-3

LIFE×3 SP×3

ホール3Fからスタート。両側から3体ずつザコが来るので、まずB+Cでどちらかを転ばせて突破、2Fの踊り場まで出て戦おう。

このエリアから登場するガードマン系のザコの中では、灰色の大男に注意。デブ系ではないため通常投げが通じるが、ジャンピングパイルが痛いのでBBなどから掴みにいくときは注意。LV3などで堅実に気絶させてから掴みにいきたい。



この投げに加え、ヘルスタップ(Bすかし)も使ってくる。

トンファーを持ったザコも気絶する2段技を持っており、気の抜けない敵といえる。

踊り場ではあまり敵群に突っ込まずに、手近なザコからていねいに撃破していこう。

ここを片付けたら階段を降りて1Fへ。ザコがホールへ続く下り階段のところに引っかかっているはず。ホールへ降りてしまわずに、1、2体ずつ引き出して、上へ連れてきて倒していこう。

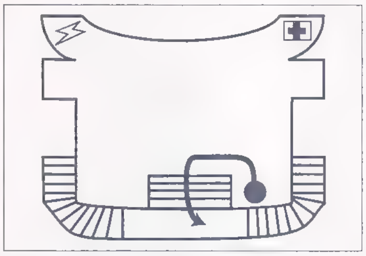
ザコが残り1体になったら、ライフ、SPの残量と相談してアイテムを取りに行こう。ホール右奥に小ライフ、左奥にSPがあるぞ。

BOSS イメルマン 4-3

ボス自体はジャンプ投げに受け身を取るようになっているが、前回と同じ誘導が効く。ボス登場時に階段横のくぼみで待つと、まずボスが階段を飛び越えてくるのでLV2で打ち上げよう。そのまま急いで階段を上れば、ボスは引っかかって上がってこない。

ついてきたザコを倒したらボス前最後のザコ戦同様に、下へ行って誘導し、1体ずつ撃破していけばいい。ボスが来てしまったときは、アイテムに余裕があればそのまま倒してもいいし、ダウンを奪ったら再び階段下に戻って誘導しなおしてもいい。

もともとここはザコが3体しかいないので、それほど難しくないはずだ。時間が不足気味の人は、1対1のザコ戦でBBBCCを繰り返そう。ダメージ効率が高いのですぐに倒せるぞ。



すぐに階段を回り込み、ボスを分断してしまおう。

裏 4-3

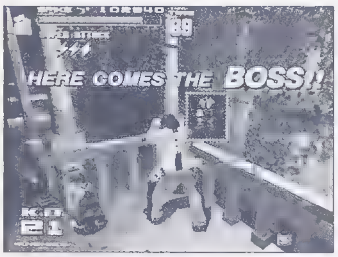
LIFE×2 SP×1

8の字通路を進みながらザコと戦っていく展開。特に前作に比べて大きな変化は見られないので、ていねいに戦っていけばそれほど苦戦しないはずだ。

初めの通路のザコを蹴散らしたら、8の字の弧の部分(右側)を進み、出現したザコを順番に倒していこう。

ザコと戦うときはできるだけ8の字の弧に誘い込むようにして、中央の通路では戦わないようにしよう。中央は通路が広く、また奥から出たザコがどんどん向かってくるので、一度に戦う数が多くなってしまう。タイムオーバーの危険もないのでゆっくり数を減らしていこう。

奥の通路に残った1体は、8の字通路まで引っ張ってきて倒すようにしよう。ボス出現時に8の字通路右のくぼみまで行けばボス戦の準備は完了(写真の位置)。



最後のザコを倒したら素早くこの位置で待機。

BOSS ブライアン 裏4-3

ボスの攻撃で注意がいるのは光ってから来るジャンプパンチ。この技の終わり際は空中判定なので直接掴めず、またFEでは新連携としてここから下段に派生する場合がある。掴むならこの技か、光らない2段蹴り、バスケコートのエリオットも使うニーハンマー(膝→肘)がいい。だがこのボスに限らず、1対1のときは無理にすかし待ちに固執せず、強引にBBなどから掴みに行ったほうがいいだろう。なお、このボスはジャンプ投げに受け身を取る。

前述の位置にいると、ザコ4体のうち、アイテム持ち2体を含む3体とボスが来る。先頭のザコを転ばせるなり投げるなりしたら、あとはLV4を重ねて数を減らしていけばいい。



ここでLV4を繰り返すのが基本方針。SP投げもいいぞ。

ただし、この通路は敵を完全に一列に並べるには少し広く、ダウンした敵で壁を作っても横をすり抜けてくることがあるので注意。

ボスが先頭に来てしまったら強引に掴みにいき、成功したら即投げ、光られたらSPで追い払おう。ここのザコは体力がそれほど多くないので、SP投げを使えばザコの数を一気に減らせることもあるぞ。

裏 4-4

LIFE×3 SP×2

このエリアの形は裏ルート4-3とほぼ同じだが、ザコは4-1の特殊部隊系が登場する。最初に階段のある長い通路があり、ザコが3体走ってくる。面がスタートしたら、急いでこちらも走っていき、前の2体を走りC+Dなどで転ばせたら、一番後ろの火炎放射器を持った白ザコを倒しにいこう。

階段での戦闘は不確定要素が絡むので、残り2体(+補充ザコ)も階段を上り、平地に誘導して戦うように。

ここからの方針は4-3と同じ。8の字通路の弧の部分で戦っていけばOK。白ザコは最優先で倒そう。

BOSS コブラ(緑) ビートル(黄) スコーピオン(赤) 裏4-4

FEのボス戦は「複数のボスと同時に戦うと非常に厳しい」という特徴がある。このボス戦も見事にそれを実感させてくれる。

ボスの性質はそれぞれ、

●コブラ(緑)
LV3で気絶せず、ジャンプ投げ、空中コンボに対して受け身を取る。SPを落とす。

●ビートル(黄)
空中コンボにのみ受け身を取る。4-1のホーネットと同じ性質。大ライフを落とす。

●スコーピオン(赤)
何もなし。普通のボス。大ライフを落とす。

…つまり、コブラ→ビートル→スコーピオンの順でダメージを与えやすくなっている。

まず、最初の位置で待っていると、白ザコ2体が降りてくるので、確認したら階段を上がって素早く倒そう。SPを回収したら下がって待機。

この後ボスたちと残りの白ザコ1体が来る。

このボスへのダメージ源はズバリ「SP投げの巻きこみダメージ」。強引にBBなどから掴みにいき、できるだけ階段の下のほうでSP投げを使うのだ。注意点はスコーピオン以外を掴むということ。スコーピオンは受け身を取らないので正面から上を向いて掴みSP投げを叩き込むのだ。白ザコは投げつけるボスで直接ダメージを与えていこう。



巻きこみダメージでガリガリ削れ―極論全部使っても構わない。

うまくいけば、3回も使えばスコーピオンは瀕死の状態になっているはず。倒したらライフを取り、無敵時間中に掴んでどちらかを投げたら階段を上っていこう。残り2体になれば上で戦ったほうが楽。基本は強引にBBから掴んで即投げの繰り返し。余裕があったら背後ジャンプ投げをしよう(ビートル)。

なお、走りからの跳び蹴りは、スコーピオン以外はSボタンで避けれないので注意。

裏 4-5

LIFE×3 SP×1

U字型のエリア。表ルートの3-3の2Fに当たる。

このエリアも表同様、シップヤードを通ってきた場合は絨毯の色が「赤」。アストロモールなら「青」である。

ザコの種類はガードマン系だが、棒使い以外の計3種。

開幕はいきなり大群に囲まれる。が、ここのガードマンは近くに行かないと反応しないタイプなので、まずは背後に出現した2体を倒そう。

ここからは一撃がとても痛く、「数発」しかくらっていないはずなのに「あれっ!」ということが多い。

したがって超慎重に対処していかないといけない。2体を一気に相手にするなんて言語道断、必ず立っている奴が一人のときに投げていくのが重要だ。よって、B+Cを多用しつつ起き上がりにチャージLV3で1体を気絶させ残った1体を掴みに行くといい。

開幕ラッシュが終わると、踊り場にもう1団現れる。ここはスタート地点まで走らせてから対処していくこと。そうしないと追加のザコがどんどん加わってしまうからだ。

コレさえ乗り切れば、あとはだいたい2体ずつ相手にしていく感じでいい。少しずつ進んでいってザコが走ってきたらストップしていくようにすると楽に倒して行ける。

ラストのザコは泳がしておいて、U字の奥のライフを取りに行こう。そして、戻ってきたらゲートの近くで倒すようにする。というのも、次のボス戦のタイムはゲート破壊の30秒に加算されるからだ。

BOSS イメルマン 裏 4-5

今から紹介するパターンはかなり安全なものだが、タイムオーバーの可能性がかなり高いので、ザコの対処をしっかりしていかないといけない。

まずはボスとハゲ2体を無視して、スタートと同時に左に走っていこう。左からは棒使いが出現してくる。ここまでボスはこないので、まずは棒使い計6体を全滅させる。

このとき、棒使いに2回ほど攻撃をくらった時点でかなりタイムがやばくなる。

したがって、まずは1体を気絶させ、その間にもう1体に対してワンツーorビート3→チャージ3などで、転ばさないようにダメージを奪いつつ最後はジャンプ投げ、という超速攻殺しをしていく。

6体倒したら急いで戻り、今度はハゲ2体を同じような感じで倒していこう。

ボスは円軌道を描きつつ掴みに行ってもいいが、わざとダウンして起き上がり無敵でビート1発から掴みに行くほうが手っ取り早い。距離があるときはダッシュ攻撃から掴みに行くのも有効。

あとは気絶連携に持ち込むだけだが、ボスの体力を半分奪う前にタイムオーバーになりそうなら、気絶させた後にコンボを狙っていこう。

チャージLV4→昇り蹴り×αを使うといい。なんとかボスの体力を半分にしてタイム回復までいったら、あとは気絶連携で大丈夫。

裏4-6

4-4

LIFE×2 SP×2

ものには「限度」というものがある。いくら通信協力プレイがメインだとはいえ、一人でもプレイできるのがスパイクアウト。と思ったら…大間違い。

1時間半以上のプレイの果てにあったこの世の地獄、それがこの4-4である。

なみはずれた強運の持ち主でないと、決してクリアすることはできないこの地獄の様を、かいつまんで説明しよう。

道中に宿る必殺の罠!

「よし、1列にならべたぜ、あとはチャージをぶっぱなして…イテッ」

「おいおい、暴れんじゃね～って、ボス戦が待ってるんだからよぅ」

と思ったその途端、俺はひるんでいた。トンファーに殴られ一瞬ひるんだそのすきに、続いてトンファー…再びひるみ、おれは我慢ならずにSPを使う。

「この野郎～、痛えじゃねぇか。許さん!どりゃ～」

しかし、SPで巻き込めなかったもう一人のトンファーがすかさず…。俺はひるみ、そして間髪入れずに後ろから前から撲殺されたのであった(俺の1時間半は…泣)。

凶悪3人衆

ここのボスは3人組。全員起き上がりに無敵があって、青い色のボス2体はジャンプ投げに受け身を取りま～す。

あれ、黄色の攻撃を壁際でくらったら体力半分なくなっちゃった。えっまだ!青の攻撃って地面近くまで判定があるんだ～。見事なコンボで体力4分の3なくなっちゃった。

今回は調子がいいぞ、と

「よし、あまりダメージを受けずになんとか立ち回っているぞ。もしかしてクリアできるのか?」

俺は一条の光にすべてを託した。ここまでくればなんとかいけそうな予感がする。

が、やはり…悪魔は決して去りはしない。画面中央上の数字が0になってしまった。

よく考えてみよう。起き上がりに無敵があって、体力も尋常じゃないほど多い。加えて3匹。ジャンプ投げも使えないとなると…時間がなくなるのは当たり前だ。おれが悪かったわけではない。しょうがなかったのだ。

すべてがうまくいけば…

まじめに攻略する場合、以下の方法で運が良ければクリアできます。

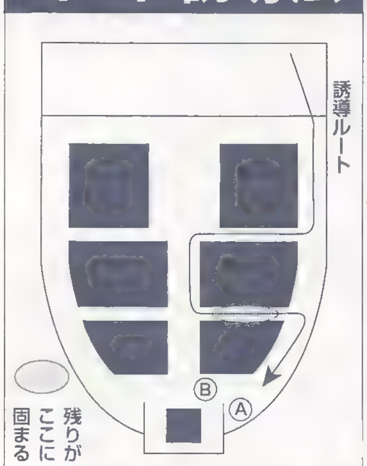
ボスの誘導は、図の通りに走ります。運が良ければ黄のみがAまでくるので、B+C連打と昇り蹴りのコンボでなるべく速攻で倒します。

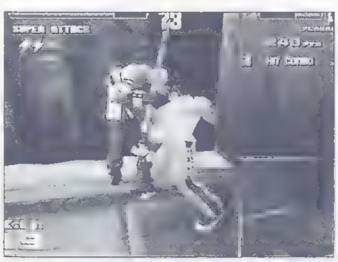
このあと、左右に移動して、うまく青の1体だけくればOK。気絶連携に持ち込みつつ、コンボで減らしましょう。2体来てしまったら、以上。あきらめましょう。

百回ここにくれば何回かは抜けられるかもしれません。それぐらいきついです。

ちなみに多人数なら話は全く変わります。 実力でなんとでもなります。参考例として、一人用だと編集部では数えるほどしか抜けてません。

4-4 誘導法





ボス前はこの位置でザコを倒していく。幸運を祈る―

裏4-7

4-5

LIFE×4 SP×1

BOSS ベリアル 裏7 4-5

いきなりボス戦となるこの面はボスと同じ身なりをした黒い戦闘員。

この黒い戦闘員の攻撃は、アストロモールのエリア2でおなじみの白いジャンパーを着た3段フックを使う奴と一緒。はっきり言ってたいしたことはないが、囲まれないように注意しよう。

開幕直後は円形のまわりにザコが、中央にボスがいるかたちになっている。

ココのザコは倒しても、ドンドン追加されるようになっているので、下の円形のところで戦うのではなく、両サイドにある階段をあがって上で戦うようにするといい。

ザコの補充は常に上なので、追加ザコを片っ端から倒して行くわけだ。このとき、ボスは階段下に引っかかっているわけ。

このようにして26体のザコを倒すと打ち止めになる。

下に降りたらいざボス戦だが、こいつは気絶しないので、無理に気絶連携に行くよりも、ワンツー連打でいこう。ワンツーを当てつつ、ボスが光ったらSを押して後退する、の繰り返しだ。テンシンとリンダは投げからのコンボがデカイので、必殺技のスキを掴んで素直に投げていくといい。

裏4-8
4-6
LIFE×7 SP×1

BOSS ミカエル 裏8、4-6

ステージの構成は前作と変わらない。中央には透明な板が一定時間ごとに出たり消えたりしており、消えているときは大ジャンプでしか渡れない。エリア開始時の左右と戦闘フィールド左右にはライフが半分回復する特大ライフ(赤)が計4つある。

ボスは攻撃力がアップしているせいもあり、どの攻撃もまともにくらうと一気に半分ほど体力を奪われてしまう。黒ザコの補充はボスの体力を残り4分の1にするまで無限に続き、これまでに登場したザコ、ボスのいろいろな攻撃を使ってくる。

以前より楽になった点としては、これまではライフ半分の時点で落としたミカエルの剣が、残り4分の3で落とすようになったこと。しかもその後ミカエルが剣を再び拾うことはないので放っておいても安心だ。

ミカエルはジャンプ投げ、空中コンボに対して受け身を取るようになっている。LV3で気絶しないのはこれまで通りだ(剣を投げつけたときのみ気絶する)。

攻撃方法としてはザコを掴んでの合体投げ(ザコはダメージを受ける)のほか、ジャンプパンチからの正拳(剣突き刺し)、下段からの4段連携、踵落としからの踏みつけなど、多段攻撃を基本に攻めてくる。また、SPアタックはアストロモールのWANG同様、終わるまでが非常に長くなっている。このエリアはフィールドもかなり狭く、黒ザコとの戦闘も絡むのでボスの攻撃をすかし待ちできる状況が少ない。ボスの攻撃にはSPを使うか、大ジャンプで距離を離すのが無難だ。


ミカエルはすぐに剣を落とすようになり、再び拾うこともない。

基本は黒ザコを投げつけるときには強引に!

ボスへの基本となるダメージ源は、黒ザコのジャンプ投げ巻きこみ。手近な黒ザコをドンドン掴んでジャンプ投げでぶつけていこう。このとき、周りにザコがいない場合は、羽交い締めにしたまま待ってみて、ザコやボスが近づいてきたら巻きこむ形で投げるようにしよう。

ジャンプ投げで大量のザコを巻きこんだときは、壁になってボスが近づいてこない。こんなときは起き上がりにLV4を重ねていくのも有効な戦法だ。


黒ザコをドンドン投げつけて少しずつダメージを与えていこう。

開幕もそうだが、ボス1体しかいないときはBBから強引に掴みにいこう。ボスの連携は早く長いものが多いので、すかし待ちは基本的に狙わずに。ただし光ることが多いので体力が少ないときはSPの準備を怠らないように。

このボス戦はエリアの形と面積を見れば分かるとおり、誘導というものがまったく効かず、結果真っ向勝負となる。シップヤードエリア1や4-4(裏4-6)のような、臨機応変な対処が問われる。基本はボスに黒ザコを投げつけることだが、ライフアイテムが多いのでときには強引にボスを攻撃しにいくことも必要。プレイヤーダウン後の無敵時間なども、ボスを優先して掴みにいくようにしよう。

黒ザコは全般的にそれほど手数が多くはないので、ボスを掴めたときはボディ×2をしっかり入れてから投げるようにしたい。戦闘時間&タイム短縮の意味でもいかに素早くボスの体力を残り4分の1以下にするか、ということが重要だ。ボスの攻撃が強いからといって慎重になりすぎるとタイムオーバーの危険性が高いぞ。

GAMEST MOOK

【好評既刊案内】ゲーメストムックビジュアル系!!!



設定資料からデザインチームへのインタビューまで、幅広く収録した豪華ムック。サイキックフォース2012、月華の剣士、スターグラディエイターなどに加え、ソウルキャリバーや、ギガウィングなど現在最も熱いタイトルをメーカーの枠にとらわれず、ボーダーレスに収録！クリエイター達の熱い思いを感じてもらえるはずだ。

1,200円+税

GAMEST GRAPHICS



超鋼戦紀キカイオー魂

メカニック資料はもちろん、各種ストーリー分岐から攻略まで完全掲載
●1,780円+税



ザ・キング・オブ・ファイターズ'94～'97 オロチ編 完全設定資料集

設定原画とオフィシャルストーリーをフォローしたKOFオロチ編の集大成
●1,980円+税



剣魂～サムライスピリッツ画集～

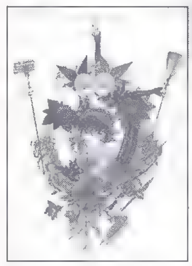
描き下ろしから未発表作品まで網羅したサムライ初のオフィシャル画集！
●2,000円+税

好評発売中



ギャルズアイランド1・2・3 限定復刻版

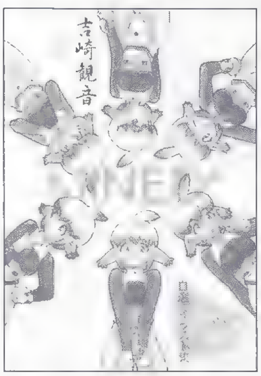
絶版の3冊が一冊になった、超お買い得品☆今や、その資料的価値ははかりしれない!?
●2,380円+税



彩京イラストレーションズ彩(psi)

資料としても価値の高い司淳、中村博文などの豪華イラストを収録！
●2,000円+税

CD-ROM



GAMEST CD-ROM COLLECTION Vol.1

吉崎観音 自選イラスト集 MINED+ マインドプラス

『MINED』(弊社刊)で作者自ら選りすぐったイラストを、今度はアナタのモニターにお届け！新作イラストを収録した珠玉の一枚に仕上がりました。

壁紙用 高解像度画像データ付き！

価格：4800円（税抜）
好評発売中

©MINE YOSHIZAKI



GAMEST CD-ROM COLLECTION Vol.2

桜瀬琥姫 自選イラスト集 Kaleido Scope カレイドスコープ

ゲームやコミックの分野で人気の高い桜瀬琥姫のイラストレーションをハイブリッドCD化！『KaleidoScope』(弊社刊)のイラストを中心に収録したファン必携アイテム。

壁紙用 高解像度画像データ付き！

価格：4800円（税抜）
好評発売中

©KOHIME OHSE

動作環境

Win
●CPU Pent um90MHz以上
●モニタ 640×480ピクセル／16bit Hi Color以上表示可能な環境
●メモリ 32MB以上の実装メモリ／16MB以上のHDD空き容量
●CD-ROM 4倍速以上のCD-ROMドライブ
●サウンド サウンドブラスター相当
●システム Windows95/98が正常に動作するマシン

Mac
●CPU PowerPCを搭載したMacintosh又はPower Macintosh
●モニタ 640×480ピクセル3万2000色以上表示可能な環境
●メモリ 8MB以上のRAM空き容量
●CD-ROM 4倍速以上のCD-ROMドライブ
●システム 漢字Talk7 5以上

※新声社刊行ムックリストをご希望の方は、下記住所「販促担当」までお葉書かお電話にてお申し込み下さい。通信販売もご利用になれます。お問い合わせは0120-531917新声社読者サービス部まで
新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03(3293)9321 FAX.03(3293)9329 http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

キリトリ線 ※切り取って、お近くの書店にご注文下さい。

注文書

吉崎観音自選イラスト集MINED+ CDR-01/ISBN4-88199-605-3 C0876 ¥4800E/JAN4900776702749	(　　)個	貴店印(帖合印)
桜瀬琥姫自選イラスト集KaleidoScope CDR-02/ISBN4-88199-606-1 C0876 ¥4800E/JAN4900776702756	(　　)個	
お名前	電話番号	
ご住所(〒　　　　)		

新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03(3293)9321 FAX.03(3293)9329 http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

※書店様へ：こちらの商品は買い切り扱いとなります。ご確認のうえご注文くださいませ。





CHECK IT OUT!! ゲーム業界誌「NEXT GC」プレゼント!

ゲーム業界の現状、ゲームの制作過程からゲームクリエーターの年収まで、ゲーム業界の隅から隅までわかる一冊に仕上がりました。今回、特別にバンタン電脳情報学院に興味を持っている人達に、当学院の案内書と一緒にこの「NEXT CG」をもれなくプレゼント。



2000年募集コース

- ゲームデザインコース［2年制］
- ゲームライターコース［1年制］
- ゲームグラフィックコース［2年制］
- ゲームプログラムコース［2年制］
- ゲームサウンドコース［2年制］
- ゲームプロデュースコース［4年制］
- コミックコース［2年制］ NEW!!
- 声優コース［1年制］ NEW!!

イベントスケジュール ※必ず、事前にお電話もしくはおハガキでご予約して下さい。（イベント参加費無料）

1. 個別学校説明会 ▸ 4/20〜28（10.00〜17:00の御都合のよい時間にご予約してください。ただし、日、祝日は除く。）
2. 学校説明会 ▸ 4/25（日）▸ 13:00〜16:00
3. 総合説明会＆模擬試験 ▸ 4/29（木）▸ 10:00〜16:00
4. ゲーム業界就職セミナー＆総合説明会 ▸ 5/16（日）▸ 10:00〜16:00（途中、昼食時間を設けます。）
5. 模擬試験 ▸ 5/23（日）▸ 13:00〜16:00

案内書のご請求、説明会のご予約は今すぐお電話を!
お問合わせはフリーダイヤル「
0120-51-0505

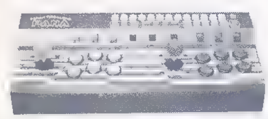
バンタン電脳情報学院

〒150-0011 東京都渋谷区東3-22-14-4GM　URL http://www.lab.vantan.co.jp/

ここに記載の商品は四条大宮店にて取扱いしております。七条河原町店は家庭用TVゲーム取扱い専門店です。

・業務用基板 販売、買取・家庭用TVゲーム・ホビー ・トレーディングカード…etc. Yellow-Bag

PANA TWIN LONG



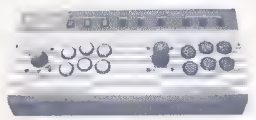
¥38,000

シグマAV－5000



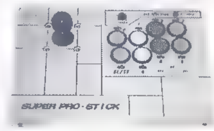
¥26,000

PANA CUSTOM LONG



¥34,000

シグマー8000TB



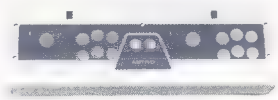
¥15,800

VEGA JR. ¥29,800



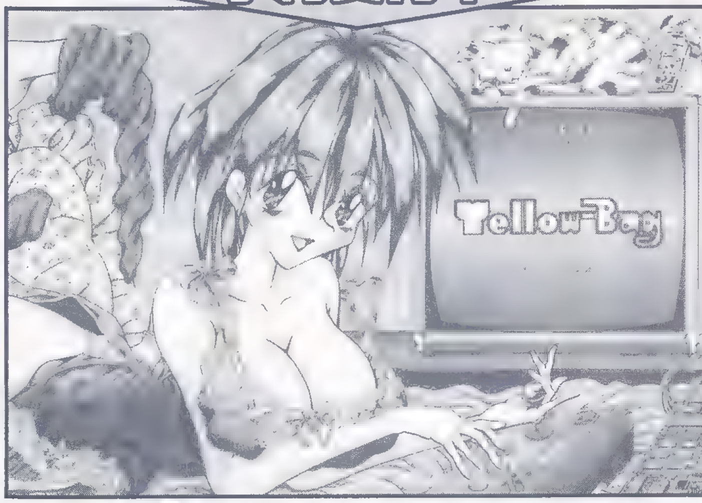
VEGA JR.(DX) ¥36,800

ボードマスター（ボードA）

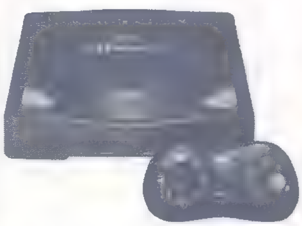


¥48,000

NEO GEO新作タイトル 予約受付中



NEO・GEO CDZ/ロム版 高価買取





業務用基板販売します。

業務用基板は四条大宮店にて取扱いしております。

在庫確認TELにて。代引き、着払いでお申し込み下さい。
毎週リストを更新します。
80円切手2枚を同封の上、四条店へ送って下さい。

FAX情報→567890#まで

家庭用ゲーム買取価格表＆基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルして下さい。（情報料は無料です。）

東京	03-3940-6000	大阪	06-6455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

■案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。
ボックス番号を押して最後に＃を押して下さい。」

基板を売りたいなら	567899#	基板を買いたいなら	567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら	567891#	ホビー、トレカ、ネオジオなら	567893#

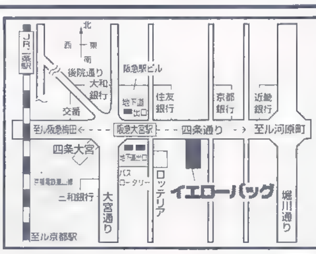
■案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に＃を押して下さい」
→□□□□□□□#
■案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい」

〒600-8490
京都市下京区四条大宮東入ル南側 四条ファーストビル1F

イエローバッグ

業務用基板その他取扱店 四条大宮店

TEL 075-803-0500
FAX 075-821-3814
営業時間11:00～20:00/年中無休

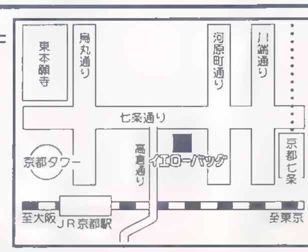


〒600-8146
京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F

イエローバッグ

家庭用ゲーム専門店（新品・中古） 七条河原町店

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
営業時間12:00～20:00/年中無休



※通信販売は四条大宮店・七条河原町店ともに行っております。七条河原町店は家庭用ゲーム専門店で、パソコンゲームソフトの買い取りも始めました。

初心者さん大歓迎

基板は楽しいぞっ!!

& 買取強化中!!



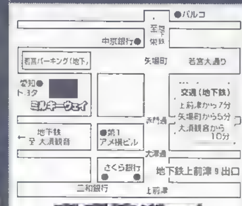
値段交渉に応じますよ〜!

ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373

〒460-0011
名古屋市中区
大須3-5-13ハセビル2F

営業 10:00AM〜8:00PM



来店歓迎っ!

新作予約OK!!

ストIII3rdストライク

バトルバクレイド

をはじめとして、
気になるタイトルは
なんでもおたずねください!

→ほか気になるタイトルはTEL!!

カプコン

ギガウイング	新作
私立ジャスティス学園	TEL
ストリートファイターEX2	TEL
スターグラディエイター2	TEL
ジョジョの奇妙な冒険	TEL
超鋼戦紀キカイオー	TEL
CPSIIマザーボード	TEL
ストZERO3	TEL
スーパーマッスルボマー(ソフト)	2,000
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)	2,000
ヴァンパイアセイヴァー2(ソフト)	3,000
ヴァンパイハンター(ソフト)	2,000
ヴァンパイアハンター2(ソフト)	3,000
X-MEN(ソフト)	3,000
スーパーストII(ソフト)	2,000
スーパーストIIX(ソフト)	2,000
ストZERO2(ソフト)	2,000
ストZERO2アルファ(ソフト)	8,000
スーパーパズルファイターIIX(ソフト)	5,000
パワードギア(ソフト)	15,000
ポケットファイター(ソフト)	16,000
ヴァンパイア(ソフト)	2,000
虹色町の奇跡(ソフト)	5,000
ウォーザード	20,000
ストリートファイターIII	20,000
U.S.ネイビー	12,000
ぷにっきいず	5,000
エグゼドエグゼス	28,000
カプコンワールド2	5,000
キャデラックス	25,000
キャプテンコマンドー	14,000
キングオブドラゴンズ	20,000
ストII	5,000
セクションZ	14,000
チキチキボーイズ	17,000
トップシークレット	18,000
ナイツオブザラウンド	12,000
ニモ	18,000
バース	18,000
バルガス	17,000
バニッシャー	28,000
ファイナルファイト	18,000
マジックソード	25,000
ワンダー3	25,000
ラストデュエル	7,000
戦場の狼	7,000
戦場の狼II	12,000
必殺無頼拳	22,000
クイズ殿様の野望	1,000
クイズ殿様の野望2	2,000

ナムコ

ハイスクールエンジェル	新作
鉄拳3	TEL
エアガイツ	TEL
ファイティングレイヤー	TEL
ソウルキャリバー	TEL
オーダイン	2,000
コズモギャングザビデオ	1,000
ドラゴンセイバー	18,000
バーニングフォース	20,000
ファイネストアワー	58,000
ローリングサンダー2	12,000
タンクフォース	25,000
ドラゴンスピリット	38,000
ブラストオフ	25,000
メルヘンメイズ	45,000
スタースイープ	6,000
子育てクイズマイエンジェル	8,000
ボスコニアン	22,000
ティンクルピット	8,000
パック&パル	24,000
ダンシングアイ	23,000

コナミ

GXいろいろセット(詳細はTEL)	28,000
ドラグーンマイト	18,000
ゴルフィンググレイツ2 P付	12,000
アステリスク	15,000
イーアルカンフー	10,000
ガイアポリス	18,000
クライムファイターズ2	8,000
クレイジーコップ	10,000
グラディウスII	16,000
グラディウスIII	35,000
グリーンベレー	12,000
コンバットスクール P付	25,000
ゼクセクス	25,000
トライゴン	12,000
ピットファイター	12,000
ポリネットウォリアーズ	15,000
ライフフォース	35,000
餓流禍	20,000
魂斗羅	18,000
沙羅曼蛇	20,000

セガ

ソニックザファイターズ	25,000
ラストブロンクス	25,000
ずんずん教の野望	8,000
アストロフラッシュ H付	23,000
アフターバーナーII P付	18,000
アラビアンファイト(4P)	20,000
アレックスキッド	25,000
エイリアンストーム	12,000
ゴールデンアックス	10,000
サンダーフォースAC	10,000
シンドバッドミステリー	24,000
タイムスキャナー P無	12,000
ティップタップ	25,000
テディボーイブルース	28,000
トランキライザーガン	120,000
バンクパニック	10,000
ファイタジーゾーン	18,000
ファンタジーゾーンII	26,000
ヤマト	25,000
ライオットシティ	12,000
ぷよぷよSUN(ソフト)	1,000
ガーディアンフォース(ソフト)	5,000
コットン2(ソフト)	3,000
レディアントシルバーガン(ソフト)	6,000
対戦タントアールさしっす(ソフト)	8,000

タイトー

レイクライシス	TEL
サイキックフォース2012	TEL
F3マザー	TEL
ガンフロンティア(F2サブ)	15,000
メガブラスト(F2サブ)	7,000
メタルブラック(F2付)	14,000
アルカノイド P付	12,000
アルバレスタ	15,000
イスパイアル	10,000
エンフォース H付	8,000
ダライアスII(2画面・H付)	20,000
ナイトストライカー P付	45,000
バブルボブル H付	22,000
レイストーム	15,000
レイフォース	16,000
レインボーアイランドEX	18,000
影の伝説	17,000
黄金の城 H付	8,000
女三四郎	22,000
達人	10,000
特殊部隊UAG	10,000

データイースト

Bウイング	30,000
のぼらんか	20,000
ウルフファング	14,000
キャプテンアメリカ&ジ・アベンジャーズ	1,000
コブラコマンド	4,000
ダーウイン4078	13,000
ファイヤーバレル	28,000
ミステリアスストーンズ	15,000
ワンダープラネット	6,000
ダークシールII	10,000

アイレム

IPMインベーダー H付	30,000
R-TYPE	12,000
R-TYPEレオ	12,000
アンダーカバーコップス	28,000
ガンフォース	8,000
スペランカー	20,000
ボンバーマンワールド	15,000
ムーンパトロール	18,000
ロードランナー4	20,000
迷宮島	7,000

テクモ

上海真的武勇(ソフト)	18,000
がんばれギンくん	5,000
アルゴスの戦士	25,000
エイトフォース	12,000
サンドスコーピオン	6,000
ソロモンの鍵	45,000
スターフォース	20,000
四川省II	6,000

MVS

MVSはイン取のそろい具合によっても価格が変わってきます。詳細はDMで確認してください

メタルスラッグX	新作
KOF98	TEL
メタルスラッグ2	TEL
ショックトルーパーズ2	TEL
ファイトフィーバー	
ソニックウイングス3	
ギャラクシーファイト	
忍者マスターズ	
ショックトルーパーズ	
ティンクルスタースプライツ	
マネーアイドルエクスチェンジャー	
ブレイジングスター	

などなど。もちろんマザーボードも各種在庫しています。

麻雀

対戦ホットギミック	TEL
対戦ホットギミック快楽天	TEL
ファイナルロマンス4	TEL
ファイナルロマンスS	TEL
ファイナルロマンス2	TEL
VS麻雀トライアングル	5,000
コミック劇場2	1,000
アイドル雀士スーチーパイII	12,000
流星雀士キララスター	14,000
スイングギャル	6,000
セーラーウォーズ	8,000
セカンドラブ	1,000
麻雀ハイパーリアクション	8,000
パステルギャル	2,000
プリティセーラー18禁	18,000
麻雀バニラシンドローム	8,000
麻雀レモンエンジェル	10,000
麻雀ずきの懲りない面々	2,000
麻雀殺人事件	8,000
麻雀女学園	3,000
麻雀同級生	4,000
龍雀	2,000
華銀河	TEL
華五光	TEL
麻雀世界の神秘	TEL

その他

ぶたさん	35,000
魚ボコ	10,000
ぷるるん	5,000
ガンダムEXレビュー	15,000
クイズセーラームーン	25,000
隠忍	14,000
銃弾風	20,000
戦国エース	14,000
ASO	14,000
S.A.R. P付	20,000
サイコソルジャー	55,000
怒 P付	25,000
ソニックウイングス	6,000
ラビオレプス	20,000
爆烈ブレイカー	12,000
テラフォース	8,000
妖魔忍法帖	12,000
コンバットライブス	2,000
ダブルドラゴン	8,000
ブレイゾン	4,000
怒首領蜂	68,000
[redacted]	28,000
バトルガレッガ	15,000
ガンネイル	15,000
ハチャメチャファイター	12,000
大江戸ファイト(流血)	18,000
ツインイーグルII	25,000
ステッガー1	18,000
[redacted]	6,000
[redacted]	18,000
ドギューン	8,000
ヴィマナ	12,000
フーピー	6,000
宇宙戦艦ゴモラ	10,000
ペンギンクンウォーズ H付	15,000
ゴンタロードラッシュ	25,000
スーパーブレイクアウト P付	58,000
ノストラダムス	18,000
ブランディア	15,000
大王	22,000
霊界導師	12,000

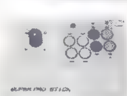
以上、最近のDMからの一部PICK UPでした!!

C・BOXも充実!!

ケーブル等もそろっています。



AV6000 ¥26,000



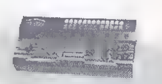
Σ8000TB ¥15,800



ベガJR. ¥29,800



コンボAV ¥28,000



パナツインロング ¥38,000



ボードマスター ¥48,000

※キョーワ製モニターも扱っています。お問いあわせ下さい。

ミルキーカード(オリコと提携)で得しちゃおう!会員募集中!!詳しくはお気軽にTEL下さい♪

カードOK

Orico NICOS

他 JCB、VISAも大丈夫です。

また、カードを使わずにローンが組める、「オリコ・ショッピングクレジット」もOKです。詳しくはお気軽にお電話下さい!!

欲しい基板がないときも

まずはTELしてみましょう。入荷まち予約もできますし!!

DM(在庫リスト)をとりよせてねッ!!

と、いうのは本当のキモチ。
やっぱりお届けしたいのはリアルタイムで新鮮なリストですから!!月に一度の(+臨時号)のDMはそのためのサービスです。是非ご利用下さい。



ハガキ・電話・FAX・店頭などでお申し込み下さい。お客様の
〒と住所・TEL(FAX)・なまえ(よみがな)
をおしえてください♪

一度のお申し込みで
6ヶ月もとどいちゃうぞ!!

DMならではの企画販売もチェック²!!

お支払いは:便利なヤマトコレクトサービス(宅急便の代引)・現金書留・カードなどがご利用いただけます。**価格は:**たえず変動しています。必ずご確認下さい。

皆様に親しまれて16年!16TH フェア!!

URL http://www.kyowa-inter.com

4/5付の情報FAXの価格表です

アイレム
- R-TYPE レオ 12K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- イメージファイト 10K
- エアーデュエル 10K
- カプセルインベーダー 15K
- ドラゴンブリード 8K
- ボンバーマン・ヤンチャ丸 各5K
- 銀河帝国の逆襲(純正) 15K
- 10ヤードファイト 3K
- メジャータイトル 3K
- ギャロップ・トンマ 各5K

TOA PLAN
- 達人王 12K
- ヴィマナ 8K
- ドギューン 8K
- 達人 8K
- テキパキ 8K
- ゴークス(レバー対応) 2K

SNK
- カイロスの館 名人戦 各2K
- 原始島 5K
- ギャングウォーズ 5K
- ネクストスペース 3K
- 怒、ゲバラ Sなし 各5K
- ジョイフルロード 12K
- スカイソルジャー 8K
- バドルマニア・ジャンボウ 各5K
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板 12K

業務用カセットゴーストパイロット・戦国伝承・リーグボーリング・スーパースパイ・忍者コンバット・クロスソード・エイトマン・ガロウⅢ,真サムスピ,ステークスウィナー 麻雀狂列伝 各0.5K
キングオブファイター94,天外魔境,サムスピザンクロウ WHパーフェクト,ダブルドラゴン・アンドロデュノス・ミューテーションN・ASO2・ラギ 各1K

カプコン
- 戦場の野望Ⅱ、クイズ&ドラゴン
- ブニッキーズ 各3K
- 1942・バルガス 各6K
- 1943 10K
- マッドギア 5K
- ラストデュエル 10K
- ストリートファイター 18K
- SF-Ⅱ 5K
- 〃 2K
- SF-Ⅱ ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- 1941 18K
- 戦場の狼 2 15K
- エリア 88 18K
- US ネイビー 12K
- 天地を食らう 20K

- X-MEN (5K)
- X-MENvsSTF(10K)
- SFゼロⅡ (1K)
- ヴァンパイアハンター (1K)
- 〃 ハンター Ⅱ (2K)
- ヴァンパイアセイバー (1K)
- 〃 セイバーⅡ(2K)
- マーベルスーパーヒーロー(6K)
- CPⅡ マザー + 8K
- ストⅢ (一式) 18K
- ウオザード(一式) 15K

ジャレコ
- ファンタズム・ソルダム 各5K
- エクセライザー 5K
- ポップフレーマー 12K
- メガ32マザー + 5K
- (ROM)スーチーパイ・グラディア・テトリスプラス・ゲーム天国・エンゼルキッス・P-47 各1K

コナミ
- ダブルドリブル 3K
- スーパーバスケット 2K
- リングの王者 3K
- メガゾーン、亀忍者 各8K
- ツタンカーム 10K
- RF 2(電源H付) 15K
- グラディウス(電源H付) 35K
- 〃 〃 Ⅱ 25K

- サラマンダ 18K
- ストラテージX 12K
- ガイアポリス 15K
- ハイパーオリンピック 8K
- ハイパーオリンピックSP. 10K
- ロックンロープ 12K
- コンバットスクール S付 15K
- ゴルフィンググレイツ 3K
- (レバー対応)
- パロディウスだ 出たなツインビー・ヘクシオン クォース 各2K
- タイムパイロット84 8K
- ブーヤン,ジャッカル 各10K
- メインスタジアム 2K
- ウェディングラプソディ 7K
- (ROM) ときめきメモリアル・サラマンダⅡ・ツインビー・対戦パズル玉・だい好キッズ 各1K
- GXマザー + 3K

セガ
- 忍(しのび) 3K
- ファンタジーゾーン 12K
- アレックスキッド,カルテット2,モンスターランド 各15K
- レッスルウォー,ペンゴ付,ピタゴラスの謎(センサー付),フリーキック(センサー付),モンスタレア,E.SWAT,シャドーダンサー,カウンターラン,ベイルート,タフターフ,バンクパニック 各5K
- ぷよぷよ通,イチダントアール3K
- コラムス,テトリス 各2K
- ホッパーロボ 12K
- ロボレス2001 10K
- ガルディア 10K
- ソニックザヘッジホッグS付 8K
- ザクソン 10K

デュアルボード各■
- トランキライザーガン 38K
- N-SUB 28K

- S.D.I.改造パネル付 80K
- バーチャーファイタ 3 15K
- (専用電源付ハーネス付)

タイトー
- スペースインベーダー 25K
- ギャラクシーウォーズ 25K
- クイックス 純正 18K
- メイズオブフロット、タイガーヘリフリップル、ピンポンキング
- ガルメデス、バラメデス 各3K
- べんべろべー 15K
- グリットシーカー 15K
- ハレーズコメット 10K
- ザ・ビット 10K
- バブルボブル 12K
- 飛翔鮫 ,ヘビーユニット 各5K
- 影の伝説 12K
- レイフォース 10K
- マスターオブウエポン 6K
- アルカノイド センサー付 3K
- 〃 リベンジーセンサー付 3K
- ヴォルフィード 2K
- 究極タイガー 8K
- スラップファイト 5K
- 女子バレー,ヘビーユニット各5K
- キック&ラン,キックスタート2K
- エンパイアシティ 5K
- クロスシューター・フォーティラブ
- パニックロード 各3K
- VSホットスマッシュ 2K
- 陸 海 空 10K
- スペースチェイサー 68K
- ツインイーグル 8K

F3-Subカートリッジ
- ダライアス外伝・カイザーナックル・ザキリンダン・究極タイガーⅡ・パズルボブル ⅡX 各0.5K
- アルカノイドR,センサ付 1K
- クレオパトラF 1K

中古基板は**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、①現金書留②代引便(ヤマトコレクト)があります
代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。
送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い(頭金なし)始めました詳細はお問合わせ下さい
基 板 高 価 買 入

デコ
- 空手道,S R D 各5K
- バルダーダッシュ 5K
- キャプテンアメリカ 15K
- コブラコマンド 3K
- 空牙 10K
- 魔境戦士 Sなし 2K
- ミッドナイトレジスタンス† 2K
- マジカルドロップ 2K
- トライアウト、スタジアムヒーロー
- サイドポケット 各2K

ニチブツ
- アームド エフ 8K
- テラクレスタ(FM音源版) 8K
- ムーンクレスタ 10K
- ムーンエイリアン Ⅱ 8K
- フリスキートム 48K
- 妖魔忍法帳 8K
- ダイナミックスキー 8K
- マグマックス、レジオン 各8K

UPL
- 忍者くん 12K
- 忍者くんⅡ 阿修羅の章 15K
- XXミッション 8K

テクノス
- スクランブルエッグ 28K
- ビーチバレー 2K

ナムコ
- 子育てQ マイエンゼル 1K
- 子育てQマイエンゼル Ⅱ 2K
- ドラゴンセイバー 15K
- コズモギャングザビデオ 15K
- ローリングサンダー 28K
- アサルト パネル付 18K
- ニューマンアスレチック 10K
- ドラゴンバスター 18K
- ドルアーガの塔 20K
- コズモギャングパズル、エメラルディア、 各2K
- ティンクルピット 5K

- ニューラリーX 10K
- ギャラガ 3K
- ミスパックマン付 10K
- ギャラクシアン 純正 10K
- ニューパックマン 8K
- ジュニアパックマン 15K
- ポパイ パックマン 8K
- ディグダグ(ATARI) 5K

S1 ロムキット 各5K
- ワースタ、ワールドコート、パックマニア、妖怪道中記、倉庫番DX
- ロンパーズ 12K

テクモ
- ボンジャック 12K
- スターフォース 15K
- スイマー 12K
- ワールドカップ90 2K
- ジェミニウイング 8K
- でろーんでろでろ 8K
- ピンボールアクション 2K

ユニバーサル
- ミスターDO(雪だるま) 10K
- スナップジャック 12K
- Mr.Dovsユニコーン 10K
- 〃 ワイルドライド10K

その他 **-珍品・逸品-**
- ヨットマン 38K
- ルージュアン 28K
- ドキドキペンギンランド 18K
- サーカス(風船割り) 68K
- Qバート 28K
- エクイテス 28K
- 激走(イースタンCO.) 12K
- Sクラウンズゴルフ(P付) 8K
- センティピード 15K
- シルバーランド 18K
- ミュージックインベーダー 25K
- スティンガー 12K

- ブラックホール・レッド UFO・クラッシュローラー・マーカム・イスパイアル・ニュージグザグ・ミスターJAN・ファイアートラップ・ソニックウイングス・カンガルー・ハイパーデュエル・ザ ディープ・エアーウルフ 各8K
- タイムアタッカー | 8K
- (カラーブロック H.VR付)
- ドンキーコング 10K
- 〃 〃 Jr. 10K
- 〃 〃 3 15K
- マリオブラザース 28K
- 戦国エース 15K

- カベール(S付き)・キャプテンスタントマン・タイタン・プログレス・Mr.クーガー・バンバンカー・ボレンチ 各10K
- レディバグ ,霊界導師 各5K
- アンプッシュ 5K
- スペースストレンジャー 12K
- (豊栄 インベーダー モノクロ)
- 18インチ テーブル筐体(良品)
- 新品水平パネル付 送料別 35K

麻雀 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K,アイドル麻雀放送局、大予言

- カメラ小僧,なるとん紳士団,麻雀学園,ファンクラブ、ヴッとE雀,筆折り帳、夏物語, 各1K
- トリプルウォーズ,クラブ90,クリニック,極,パニックスタジアム,レモンエンジェル 各2K
- 若草物語(新品),スーチーパイ,同級生SP. 各3K
- スーパーリアル M4 5K
- スーパーリアル V5 3K
- スーパーリアル M6 3K
- スーパー0禁版 8K
- バニラシンドローム 8K

- ダライアス(3画面) EXTロム付 58K〇
- 忍者ウォーリアズ(3画面) 88K〇
- アフターバーナー 特 18K〇
- ギャラクシーフォースⅡ 特 28K〇
- サンダーブレード 特 8K〇
- ABコップ,GPライダー 特 各10K〇
- G-LOC,ストライクファイター 特 各15K〇
- スペースハリアー セガ 特 38K〇
- W. G. P. タイトーバイクレース 5K〇
- エアーコンバット V21特 18K
- スターブレード V21特 12K
- アウトラン 25K〇
- スティールガンナー 2 8K〇
- バトルシャーク エンフォース (タイトー) 各5K〇
- ギャラクティック ストーム 10K〇
- ナイトストライカー 38K
- スーパーハングオン 特 15K〇
- ホットチェイス、ウェツクルマン (コナミ) 特 各 8K〇
- ダライアスⅡ (2画面) 20K〇

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付 COMBO AV専用ハーネス付

ナムコV21システム(ケース入りV21システム1は+5V20A電源とPC用アナログジョイスティックとコン専用ハーネス付属です。マザーシステムですので他の基板もOK! 基板のみ各8K
アナログジョイスティック1個2K
コンボ以外はアンプが必要+2K
画面切替えハーネス付
3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

御注意
〇印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の場合もあります。特の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

4/5付の情報FAXの価格表です

20インチモニター新発売

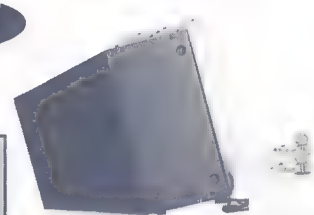
手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN (各種家庭用ゲーム機もOK)

■ 仕様 (本体保証 1カ年)
- ◇ スチール製キャビネット入り ◇ 15,24kHz両用
- ◇ 20インチ 日立製ブラックフェイス ブラウン管 新品
- ◇ サイズ(W)480×(H)480×(D)460mm 28kg
- ◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
  ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇ **20インチ新品価格¥58,000** (税・送料別)
  中古18インチ、25インチもあります。
  29インチもあります中古価格¥68,000 (税・送料別)



NEW



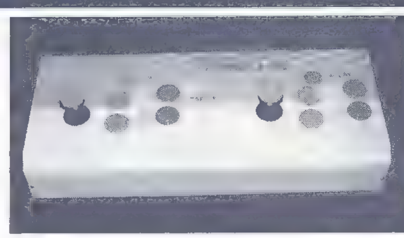
29インチもあります
中古価格
¥68,000
(税・送料別)

中古価格(税・送料別) ¥38,000 (18インチ) ¥58,000 (25インチ)

20インチモニター+コンボAVセット
¥78,000(税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ビーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!

"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 ¥2,000

満足のいく性能で安心価格

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎5-4-8)
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

クロスマーケット

★いつでも大募集中!!

オールジャンルカラー
個人情報本格始動!

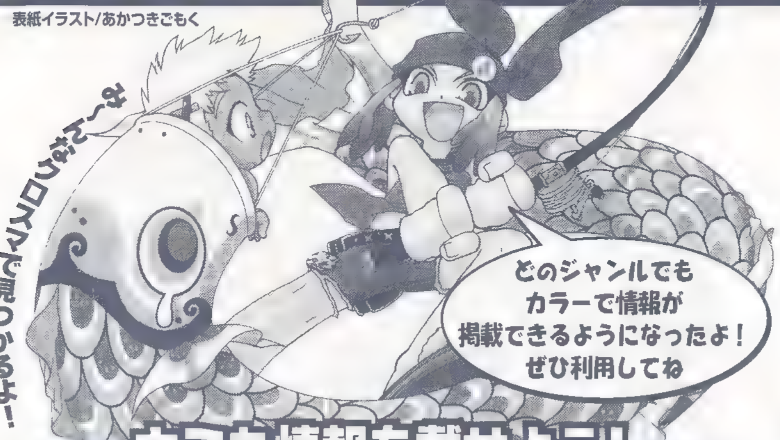
アニメ・ゲーム世代の個人情報マガジン

X-MARKET

毎号アニメ、ゲーム等の個人情報が2600件+α!

5月情報号 好評発売中!
定価450円(税込)

表紙イラスト/あかつきごもく



キミも情報を載せよう!

「一緒に同人活動したい」「あのアニメが好きな人と友達になりたい」「自分たちのサークルで作った同人誌を売りたい」「僕が作ったホームページを見て!」など、みんなからの個人情報を募集しています。掲載サイズによっては、自分のイラストや写真なども一緒に掲載できます。

●応募の仕方

応募用紙を使用し(コピー不可)、必要事項を書いてください。原則、B～D・D(カラー)は有料掲載となります。料金の支払い方法は、郵便為替、切手、マルゲ屋(神保町本店・大阪梅田店のみ現金でも受け付けております)で受け付けておりますので、申し込み用紙と同封してお送りください。C、D・D(カラー)サイズで掲載を希望する場合は、イラスト・(カラーイラスト)(7cm×7cm)や写真・(カラー写真)の同封を忘れずにお願いいたします。

●掲載サイズ●

掲載時のサイズを、以下の5種類から選べます。

Aサイズ(小):	ネーム59文字。	イラスト・写真不可。	載料無料
Bサイズ(中):	ネーム150文字。	イラスト・写真不可。	掲載料1000円
Cサイズ(中):	ネーム53文字。	イラスト・写真可。	掲載料1000円
Dサイズ(大):	ネーム166文字。	イラスト・写真可。	掲載料3000円
Dサイズ(大)カラー:	ネーム166文字。	カラーイラスト・カラー写真可。	掲載料4000円

●住所公開・非公開について●

直接あなたに連絡がいくようにする「ダイレクト」と、一度編集部で郵便物をあずかり、そこからあなたへお送りする「転送サービス」の2種類があります。「ダイレクト」の場合は申込用紙の「連絡先アドレス」欄に住所や電話番号、Eメールなど、公開できる連絡先を書いてください。「転送サービス」を希望の方は、「連絡アドレス」には何も書かないでください。

●原稿を書くときの注意●

■文字は丁寧に、なるべく濃い筆記用具でお書きください。 ■イラストを同封される方は、7センチ×7センチのサイズで書いてください。 ■数字は1マスに2文字書いて構いません(半角扱い)。 ■特殊な文字は掲載できない場合があります。 ■文章中のスペース、改行などは変更する場合があります。■Aサイズの人で連絡先を公開希望の方は、連絡先アドレスの欄には記入せず本文欄に連絡先などをすべてご記入下さい。 ■「連絡先アドレス」を公開する人は、「公開用氏名」欄か「連絡先アドレス」欄に必ず本名を書いてください。ペンネームだけでは本人に郵便物や電話が届かない場合があります。

●こんな内容のものは掲載できません!●

■映像関連の著作物の売買、譲渡、貸借、交換(ゲームソフトやビデオソフトなど) ■中古車、不動産、携帯電話・PHS・ポケベルなどの売買 ■特定の個人、団体などへの誹謗中傷、プライバシーの侵害にあたるもの ■公序良俗に反するもの ■企業などの情報と判断できるもの、または予想されるもの ■読者や掲載者に不利益な状況を生み出すと予想されるもの ■編集方針や編集部の判断で掲載できないもの ※その他具体的な内容については「クロスマーケット」をご覧ください。

●注意!●

■締め切り日に間に合えば、必ず掲載されるというわけではありません。やむをえず次号送りになる場合や、不採用になる場合もあります。 ■「自分が送った情報の内容を変更したい」「やっぱりキャンセルしたい」ということはできません。 ■どの号に掲載されるのか、送った封筒は届いたのか、不採用になった理由についてはお答えできません。 ■応募後、3カ月以上経過しても掲載されなかった場合、諸事情で不採用となったか何らかのトラブルで編集部に届いていないと判断してください。不採用の場合はお預かりしている料金も返却いたします。

以上のことを、すべて了承した上で申し込みください。

掲載に関するご質問は、祝祭日をのぞく月・水・金の午後4時から6時まで受け付けております。

TEL.03(3293)9483

宛　先

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 株式会社新声社 「クロスマーケット」掲載希望係

締切:毎月30日ごろ

※30日到着分までは翌月に発売される号の掲載候補ですが、都合により次号以降になる場合もあります。

■発行 株式会社新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26

X-MARKETにご応募する際に、この券を同封していただくと、一枚につき500円分割引させていただきます。※複数枚入れていただければ、その分割引いたします。

クーポン券 500円割引
GM 5/30・6/15合併号

キリトリ

X-MARKET応募用紙

※コピー不可。掲載希望の方は必ず同封してください。

■掲載サイズ(AからDまでのいずれかにマルをつけてください) A・B・C・D カラー モノクロ

■掲載ジャンル(ジャンルのいずれかの1つ、数字にマルをつけてください)
①ゲーム全般 ②アニメ、特撮など映像メディア全般 ③コミック ④同人誌 ⑤コスプレ ⑥模型関係 ⑦トレーディングカード ⑧声優、芸能 ⑨パソコン ⑩その他

■掲載内容(募集している内容についてどれか1つの数字にマルをつけてください)
①売ります ②ゆずります ③買います ④ゆずってください ⑤友達募集 ⑥会員募集 ⑦交換 ⑧原稿執筆(しますも募集) ⑨私(達)に注目して ⑩その他

■キャッチタイトル
掲載内容をひとことで(10文字以内)

■都道府県名　■性別 男・女　■年齢 歳

■学年 小・中・高・大 年生　■職業

■連絡先アドレス(38文字以内)

ダイレクト・転送サービス
(どちらかにマルをつけてください)

■本文(A:住所や電話番号など連絡先込みで59文字まで B:150文字まで C:53文字まで D:166文字まで)

■公開用氏名(10文字以内)

住所 フリガナ 〒□□□-□□□□

氏名 フリガナ

電話番号 (　　)　－

※掲載サイズ料金分の郵便為替を入れましたか? 最後に必ずご確認ください。

編集部チェック用

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
ゲーメスト5/30.6/15合併号アンケート
GAMEST編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□ 電話(　　　)	
都道府県　市郡　区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	
ご希望の賞品名とその番号	番号　　賞品
ゲーメストは、どこでお買い求めになりましたか?	

締め切りは6月15日必着

(キリトリ線)

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
君こそGAMEST行
ゲーメスト5/30.6/15合併号ハイスコア申請葉書

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□ 電話(　　　)	
都道府県　市郡　区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	

(キリトリ線)

郵便はがき

101-8935

ここに50円
切手をはって
下さい

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
ゲーメスト編集部
「ギガウイング
チャレンジ・ザ・ハイスコア
TOP100」行

ふりがな お名前	年齢 (　　)歳 性別 (男・女)※
ご住所〒□□□-□□□□ 電話(　　　)	
※都道府県	
①小学(　)年 ②中学(　)年 ③高校(　)年 ④大学(　)年 ⑤社会人 ⑥その他(　　)	

※の部分は○でお囲み下さい

ゲーム名			
スコア	PTS.	月 日	達成
面 数		難易度 残機設定	
備 考 (タイム・残機)			

ゲームセンター	名前	
	電話	
	住所	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長		印

(キリトリ線)

GAMEST

ゲーメスト5/15.6/30合併号

ゲーメスト誌面アンケート&読者プレゼントハガキ

■ゲーメスト5/30.6/15合併号のアンケート用紙です。アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で、150ページのプレゼントをさしあげます。表面にご希望の賞品と番号をご記入ください。このプレゼントの締め切りは1999年6月15日必着です。

1:今号のゲーメスト全体の評価をお願いします。10段階評価で、点数が高ければ「良い」、点数が低ければ「悪い」といった評価の方法で点数を付けてください。また、その理由もお答えください。

今号は　　　点　理由は

2:今号の特集「話題の4タイトルインタビュー」の感想をお願いします。

3:今号で面白いと思った記事と、その理由を教えてください。

4:今号でつまらないと思った記事と、その理由を教えてください。

5:今熱中しているゲームは何ですか?

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?

7:今号で役に立った記事と、その理由を教えてください。

8:あなたの好きなゲームミュージックを教えてください。

9:アーケードゲームの中から、あなたの好きなキャラクターと、そのキャラクターが登場するゲーム名を1つ教えてください。

10:あなたの好きな色を教えてください。

11:あなたのきらいな色を教えてください。

12:今号のアイランドに掲載されている、文章ネタ・イラストの中でいちばん気に入った作品を、P.Nの末尾に付いている番号で答えてください。 文章 モノクロイラスト カラーイラスト

(P.N.　　　　　　　　)

ご協力ありがとうございました

(キリトリ線)

ギガウイングハイスコアランキング応募ハガキ

1.スコア　　兆　　億　　万　　点

2.達成日　　月　　日

3.使用機体
- 雷凰 (信之介)
- ヴィーダシュタント (シュトック)
- ポーチカ (アイシャ)
- カーマイン (ルビー)

4.スコアネーム (4文字まで)

5.備考
- ●連射機能(有・無)
- ●(※クリアした場合)残ボム数(　個)
- ●(※クリアした場合)残機数(　機)

6.攻略のポイント・感想

7.ゲームセンター

店舗名			
住所	(※県名を忘れずに)	電話	

8.ゲームセンター確認印

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	印

※応募は必ずこの専用ハガキをお使い下さい

INFORMATION

TOPICS

JOYPOLIS

てあたりしだいゲームリスト

DISC BOX

今号のおすすめ

●応募のきまり●

インフォメーションコーナー各係に応募するときは、ハガキに「住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの意見」を記入して、〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社ゲーメスト編集部インフォメ「○○」係へ。締切は特に書いてなければ5月30日だ。

※プレゼント当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。※雑誌公正競争規約によりこの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。ご了承ください。

TOPICS

どこでも行かせてもらいまっせ～っ!!

EVENT

米沢「パワーステーション」リニューアル記念「ゲーメスト攻略ライターを攻略しよう大会！」レポート！

東北は山形、米沢の「パワーステーション」さんからの依頼を受け、我々ハマー＆スーそして、こーじ山下が3月14日にイベントをおこなった。

最初はお客さんも少なく、心配している我々に、店長木村氏が「米沢時間だとあと30分ほど」とのお言葉。だが我らの心配は余計に高るばかり。しかし、さっすが店長!!地元住民の地域性をよく把握していて、もの凄い人!!

まず初めは「ビートマニアコンプリートMIX」での遊びかた講座。今までにプレイされたことのないかたに、手取り足取りのレクチャーや、腕自慢大会、幻の12人プレイなどで盛り上がる。

お次は「ギガウイング」、「ガンバード2」のシューティング講座。スーがギガで稼ぎ、こーじのガンバードによるナイスボムが炸裂するっ!!

そして最後は組み手大会。3人に勝ったら商品が出されるルールで、ハマーが「ジョジョ」、スーが「ソウルキャリバー」、そしてこーじが「バーチャファイター3tb」で地元プレイヤーを迎え撃つ!!しかし、米沢のVF人気は高く、こーじが玉砕し、ハマーも苦戦を強いられ、スーが連勝を止める!! そして最高潮のままイベント終了。BMやVFをヤルならパワーステーションだ!!僕らもまた行くぞっ!!



そして組み手!!店長さんもハラハラだっ!!キビし～!!



ゲームコーナーのほかにビデオレンタルや漫画喫茶も。



ハマーのBM初心者レクチャー。イベントならでは。

盛り上げまっせ！
メストライター出張イベント募集

というわけで、ゲーメストではライターの出張イベントを随時受け付けております。ご希望の方は、店舗名と、店舗の住所、連絡先、店長名（もしくは代表者名）、そしてどんなイベントで起用したいのかを書いて、
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-12
（株）新声社　ゲーメスト編集部
「ライターイベント出演」係
まで封書でお送りください。
ご応募お待ちしています！

パカパカパッション色々感謝祭

EVENT

パカパカパーティー開催！

入場料タダですよ！「タダ」って無料のことなんですよぉうっ！…はっ！

…失礼しました。つい舞い上がってしまって。では冷静に説明をぱをぱ。

株式会社プロデュースが開発し、ナムコが販売した音ゲー「パカパカパッション」。アップライト筐体で出来、システム12を使用した安価な基板という、小さなゲーセンにも非常に優しい仕様が受け、全国でヒット中のこのゲーム、ついに6月下旬プレイステーションに移植されることになりました。

その発売記念イベント（一般参加当然OK）にあわせて、「パカパカパッション2」の発表会（プレイ可・タダ）＆ファン感謝祭もいっしょに行おうってんだから太っ腹だよプロデュース。しかも渋谷のクラブ貸し切りだよ。DJとVJもやとっちゃおうってんだからイキじゃねえか！

場所は渋谷Club Asia。とにかく、集えパカパカファン！



Club Asia

住所～渋谷区円山町1-8
TEL～03-5458-1996
最寄り駅～JR渋谷
日時～5月14日（金）19時から22時

新声社協力ゲームオンリー同人即売会
「こみっく☆サラダin荻窪」イベントリポート

EVENT

去る4月4日（日）、G-MODEL荻窪店跡地で新声社協力のゲーム同人即売会「こみっく☆サラダin荻窪」が開催われた。参加サークルは60スペースというやや小規模の即売会だが、200overものゲームファンが来場してくれた。

来場者数がスペースの約3倍であれば、めでたしというだけに、今即売会の200overという来場者数は成功ってところかな。

同人誌のほうはサイキック、KOF、FF8が目立ったかな。アニメ&コミック系もちらほら…。まぁ、細かいことは気にせず、イベントに来た人が楽しめれば、それでOK。実際にアットホームでいい感じのイベントだった。

G-MODELに隣接している旧マルゲ屋のほうでは、コスプレスペースとマルゲ屋を設置。マルゲ屋の今回の目玉



はメスト犬福部推薦の「犬福ぬいぐるみ」。かな～り好評だったらしい…（マルゲ屋談）。

このぬいぐるみは5月2日、3日の『スーパーコミックシティ8』、6月27日の『デジキャラフェスティバル』でも販売するので、欲しい人はそれぞれのイベント会場で入手してね。

マルゲ屋出展イベント情報

Super Comic City 8
5月2,3日　10:00～15:30
会場:東京ビッグサイト東ホール
入場料:パンフレット購入
マルゲ屋:東5ホール　入り口右側

主な出展賞品：「犬福ぬいぐるみ」「フールのねこシリーズ」「サイキック2012関連商品」「KOF関連商品」原画集は逢坂先生の「エミリオ&刹那」の色紙付き。

第2回デジキャラフェスティバル
6月27日　10:00～16:00
会場:池袋サンシャイン文化会館Bホール
入場料:500円　マルゲ屋:未定

主な出展賞品：「蘭宮涼ナコリムシリーズ」「犬福ぬいぐるみ」「キカイオーグッズ」「サイキック2012トレカ」など新声社グッズ多数取り揃え。

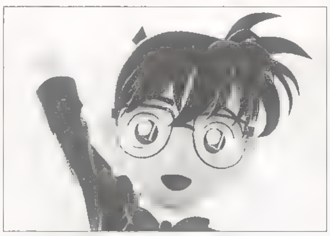
JOYPOLIS!
クイズに答えて「コナンオリジナルグッズ」をゲット！

ゲーメスト4/15号でも紹介したジョイポリスのオリジナル・イベントアトラクション「名探偵コナン～湯川元専務殺人事件～」では現在プレゼントキャンペーン"クイズに答えて「コナンオリジナルグッズ」をゲット！"を実施中だ。

内容はこのアトラクションを体験するともらえる「探偵シート」に必要事項を記入し館内に設置されたキャンペーンブースに応募すると、抽選でコナンオリジナルグッズがプレゼントされるってわけ。

期間は第1回応募は5/10（月）まで、第2回応募が5/11（火）～6/30（水）になっているぞ。

気になる賞品は「キック力増強シューズ」を筆頭として、ぬいぐるみやセル画や下敷きなどのコナングッズが勢揃い。まだ行ってない人は、この機会にぜひ行ってみよう！

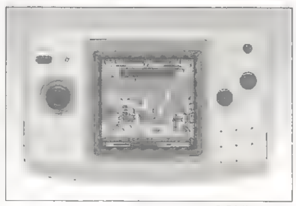


ネオジオワールド東京ベイサイドに行こう！
ネオジオポケットカラーで、入場無料だ！

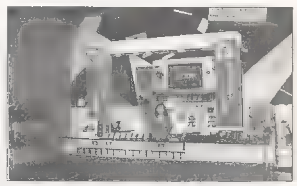
CAMPAIGN

こないだ「ネオジオポケットカラー」を買った。なんて日記みたいな始まり方だけど、実はそのネオジオポケットカラーもしくはネオジオポケットを持って「ネオジオワールド東京ベイサイド」に行くと、入場が無料になるのだ。知ってた？

ネオジオワールド東京ベイサイドは10個あるアトラクションのうち、9個が世界初登場というグレートっぷり。いくつも「初体験」をできること請け合いだ。



一方のネオジオポケットカラーは、99年末までに100タイトルをリリース予定という期待のハード。携帯ゲームの中でも最高のスペックというのも伊達じゃなく、実際よく動く！っていうのは、今手元にあるから間違いない。個人的には、メタルスラッグ（仮）と、SNKvsCAPCOM（仮）が楽しみなんだよね。早く出ないかな。



ネオジオワールド東京ベイサイド
交通：東京臨海新交通　ゆりかもめ「青梅」駅から徒歩0分
TEL：03-3599-0800

てあたりしだい GAMELIST

手当たり次第に発売予定を掲載するコーナー

4月発売					
ギャロップレーサー3	テクモ	レース	4-1	4/22	ジョッキーレーシングゲーム最新作！インターネットイベントも予定しています。
バトルバクレイド	エイティング	シューティング	8-3	4/14	ただ今好評稼働中！攻略ページに隠し機体の情報が！
ストリートファイターⅢ 3rd ストライク Fight for the future	カプコン	格闘アクション	8-6	近日予定	満を持して登場するストⅢ 3rd！己の技を駆使して熱く闘い、美しく勝て！
線脳	カネコ	パズル	8-1	4/23	つなげて消すスーパー落ちものパズル！3つのモードで遊び方も多彩！ぜひプレイ！
5月以降発売					
スーパーリアル麻雀VS	セタ	麻雀	KB	5月下旬予定	11人の女の子と対戦で盛り上がれ！
ジャンピンググルーヴ	ナムコ	リズム	専用	6月末	リズムを体全体で楽しむ新感覚エレメカです。楽しみながら軽い運動が出来ちゃいます。
パチンコセクシーリアクション2	サミー	脱衣パチンコ	専用	6月予定	シリーズ第2弾！登場するキャラクターは巨乳ばかり…。なぜだろう…。
ギルティ・ギア2(仮称)	サミー	対戦格闘	未定	年内予定	ファンの皆様待望の続編が登場！あ、ちなみにポリゴンじゃないからね！
発売日未定					
スーパーワールドスタジアム	ナムコ	スポーツ	8-3	未定	やっぱり業務用のスーパーワールドスタジアムが一番面白い！熱い！新要素も満載！
対戦ホットギミック3 [illegible]	彩京	対戦麻雀	KB	未定	抱腹絶倒！タイツ野郎満載で送る通信対戦麻雀シリーズ第3弾！今回の雑誌提携は「めばえ」そりゃもう大嘘さ！
ストライカーズ1945Ⅱ	彩京	シューティング	8-2	未定	「1945年でストライカーズは何回出撃してるんですか？」「そりゃいっぱい！やつらは気の済むまで出撃してるさ！」
五月陣戦3	セタ	将棋	8-2	未定	
バリアントシュヴァンツァー	セタ	シューティング	8-2	未定	

TOPICS

横浜FCを応援しよう！

横浜FC2枚組テレカ発売！

RELEASE

ヨコハマと言えば横浜FC！前回の天皇杯では爆発的な力を発揮して優勝を手にしながらも、諸般の事情で市民球団となってしまったサッカーチームだ。

ゲーメストが横浜FCを応援しているのは、前号のインフォメで読んでもらったよね。リトバルスキー監督率いるこのチームを盛り上げていくため、グッズとしてテレホンカードを発売することになったので、紹介しよう！

デザインは、横浜FCのロゴと、監督からマッサージの人まで映っている集合写真の2種類。試合会場や、スポーツグッズのお店、マルゲ屋などで販売していく予定だ。今後もゲーメストは横浜FCを応援していくので、一緒に応援してくれる人はぜひこのテレカを手にしてほしい。がんばれ、横浜FC!!



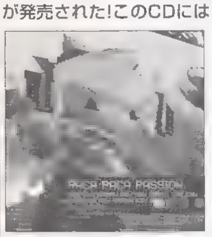
定価 2600円

MUSIC DISC BOX

パカパカパッション

リミックスアルバム

ナムコのリズムアクションゲームのサウンドトラックが発売された!このCDにはオリジナル曲のほかに、リアレンジ、リミックスを加え、さらには次回作の曲も収録されているという優れモノ!リミックス担当は、「DJ TAKAHASHI」のほか、「DJ TAKADA」らも参加しているぞ!



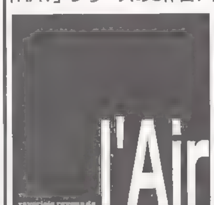
CD：TRCD-0001
価格：¥2940（税込み）
ツーファイブ

発売中

RAY CRISIS

rayons de l'Air

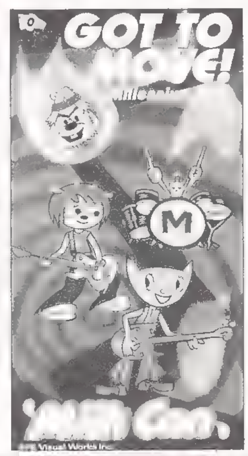
タイトーの新時代縦スクロール3DCGシューティング「RAY」シリーズの3作目、「レイクライシス」の完結作アレンジアルバムが発売されることとなった!今回のアレンジは、TAMAYOによるオールアレンジ!これらにさらにヴォーカルアレンジものも2曲含まれるパワフルな1枚となっているぞ!



CD：ZTTL-0041
価格：¥2550（税込み）
ZUNTATA RECORDS

5/21発売

今号のおすすめ



GO TO MOVE!

Millennium Girl

CD：SVWD-9013　価格：¥816（税込み）
SPE・ビジュアルワークス

PS用ソフト「ウンジャマ・ラミー」のスーパーギタリスト「ラミーちゃん」率いるガールズバンドがな〜んとCDシングルデビューした!収録曲は「GO TO MOVE!」だ!カップリングには「POWER OFF!POWER ON!」が入っている!なお6月にはファーストアルバムも予定されているぞ!

発売中

南央美・夏樹リオの

「MUI MUI LAND VOL.2」

機動戦艦ナデシコのホシノルリ役の南央美さんと、マクロス7の美保美穂役の夏樹リオさんが昨年11月からインターネットTVで放送されている「南央美・夏樹リオのムイムイ王国」をCDに収めた第2弾が発売された!放送された第4、5、6回分のほか、超レアなコントも収録!



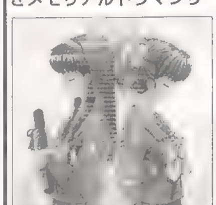
CD：TRCD-0004
価格：¥2940（税込み）
ツーファイブ

発売中

ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3〜旅立ちの詩〜

オリジナルゲームサウンドトラック

4月1日に発売されたPS／サターン用ソフト「ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3〜旅立ちの詩〜のオリジナル曲を収録したCDが発売された!VGMはもちろんだが詩織と見晴のエンディングテーマも収録!このCDだけのイメージソング「4月の翼」も収録しているぞ!



CD：KMCA-4
価格：¥2854（税込み）
コナミミュージックエンタテインメント

発売中

そんなんARIKA

第4回目の巻

第3部 エジプト変

小林真文





と、いう訳で… お仲間(アリカ社員)大募集!!

【職　種】
①3DCGグラフィックデザイナー(ゲーム制作未経験でもOK)
②プログラマー
③プランナー

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFTIMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など

【資　格】
20歳〜30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事ができる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラミング経験者

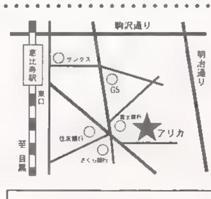
【勤 務 地】 恵比寿(本社)
【勤務時間】 10:00〜18:00
【交　通】 JR恵比寿駅東口(ガーデンプレイス側)徒歩2分

【給　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　大卒193,000円以上
※入社2年目以降より年俸制に変更できます(開発部員のみ)
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有

【休日休暇】
完全週休2日制(土・日)、祝日、夏季、年末年始、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。(リフレッシュ休暇は開発部員のみ)

【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有
健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】(応募作品は返却いたします)
履歴書(写真貼付)と、作品(下記参照)を下記人事採用G係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。
●応募作品(CGデザイナー)
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。(必須)
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、FD又はMOメディアでお送り下さい。
※CG映像作品についてはビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。
●応募作品(プログラマー)
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書
●応募作品(プランナー)
◎企画書(A4サイズで5枚程度)
◎自分をアピールできるもの



ARIKA
ホームページアドレス
http://www.arika.co.jp

☎03-3447-1840　人事採用G係
〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館6階

今号の表紙

冬目 景先生 INTERVIEW



「本気でゲームが好きな作家さんに、好きにキャラクターを描いてもらえたらなあ」と考えていた時、「ゲーメスト＝グラフィックス」の仕事で冬目先生にインタビューの機会が。『カプコン格ゲーが好き』という冬目先生に、今回表紙をお願いしたところ、快諾してくださいました。やったあ。「冬目先生の『ストⅢサード』のマンガが連載開始なのか!?そりゃ買いでしょ」と先走って買っちゃった人、ゴメンなさい。そのかわり、超貴重な冬目先生のインタビューもできました。結構コアなお話満載。

なぜ冬目先生がゲーメストの表紙を描いたか!?

インタビュアー　マッスル北裏、伊勢猫、スー
(99年4月12日／新声社隣・喫茶「蔵」にて収録)

格ゲー開眼はお犬さまの手引き!?

今回、冬目先生に表紙をお願いしたのは、以前インタビューの時「エフィが好き」というのを聞いたというところでお願いしたのですが、実際描いてみていかがでしたか？

冬目 スイマセン。まだ（インタビュー時）出来てません（笑）。

——（笑）では、質問を変えて、実際今編集部で「ストⅢサード」を見てもらったんですが、感じはいかがでしたか？

冬目 ネクロはイメージ的に大きな変更はなかったですね。春麗は結構これまでとイメージが変わっていました。

——彼女ももう31歳ですし。

冬目 ついでに服は変わらないんでしょうか（笑）。あとはエフィが使えるようになれば完璧ですね。Qもイイ感じですし。

——今回表紙イラストも、Q案とネクロ案の2つがあったんですよね。

冬目 でも、やっぱりエフィが描けるのでネクロかな。ネクロとエフィはセットであってほしいですし。ネクロは影の主役ですから（笑）。

ところで、最初、冬目先生がゲームをやったきっかけは何だったんですか？

冬目 友人にゲーマーがいて、待ち合わせ場所がゲーセンだったんですよ。で、たまたま待ってる時にシューティングをやったのが最初だったかな。確か「ライデン」だったと思います。

——格闘ゲームは何から始めたんですか？

冬目 「ストⅡ」の頃は特にやってなかったんです。全然縁がなくて。で、「ヴァンパイア」が発売された時画面を見て、凄い絵がキレイでキャラクターも良くて、それでさわったのが最初ですね。最初はモリガンだったんですが、そのうちガロンが良くなってきて移りました。

——それはまた、なぜ？

冬目 犬が好きなので（笑）。キャシャーンのフレンダーとか犬系に弱くて。「ヴァンパイア」のガロンは弱くて乱入されると大変でした。そのうち「ヴァンパイアハンター」が出て、レイレイにノックアウトされました。あの時は死ぬほどやりましたね。

——どんなハマり方をされたんですか？

冬目 まず昼過ぎにゲーセンに行ってそこで2時間ほど遊んで。で、戻って仕事してまた夜10時過ぎに行って遊ぶ。それをほぼ毎日。そのころ家のテレビが古くて、ビデオの端子もないようなものだったのですが、もし接続可能な状況だったら基板を買ったかもしれません（笑）。

——家庭用のゲーム機は持ってるんですか？

冬目 サターンを持ってます。ドリームキャストもこの前買いました。「マーヴルvsカプコン」のために(笑)。

使用キャラは？

冬目 スパイダーマンとベノムです。

——マーヴルシリーズも最初からやってたんですか？

冬目 やってましたね、かなり。マーヴルの最初は、スパイダーマンとサイロックとシュマゴラスをローテーションで使ってました。

そういえば、この前編集部で確認したら、「シュマゴラスはメスだ」とゲーメストでは結論づけているみたいですよ。

冬目 やっぱりそうですよね（笑）。

冬目先生は、カプコン格ゲーでは、何が一番お好きなんですか？

冬目 アーケードの「Ｘ－ＭＥＮ vs ストリートファイター」が一番好きです。家庭用はバランス調整されていて投げの極端な減りとかがなくなってるんですよね（笑）。

——ちなみにカプコンさんのキャラで、冬目先生のＢＥＳＴ３をつけるとしたら、誰になりますか？

冬目 デザイン的には、1位はダントツでレイレイですね。レイレイに関しては全然語り足りないです(笑)。そこから2位は横並びなんです。キャミィ、モリガン、ネクロ…。ただ、エフィは突出してますね。1・5位ぐらいにいます。これで使えるようになったら、レイレイの地位は危ないですね（笑）。もし使えるようになったら、色々なものを捧げますよ。

冬目先生から見たカプコン格ゲーの良さってどんなところですか？

冬目 やはり、キャラの動かし方にセンスがあるところでしょうか。デザイン・グラフィック的にもそうなんですが、アクションや動きの流れにも破錠が無いですし。殴ったり殴られたり、といった技の当たり方を

今号の表紙 冬目景先生インタビュー

見ても、臨場感やその技の重さを感じます。
——では他のメーカーさんで、好きなキャラはありますか？
冬目 「わくわく7」のティセは好きです。あれは結構なキャラでした。メイドさんでロボット、というところもちょっとツボにはまりました（笑）。3Dポリゴン格闘は、ちょっとベクトルが違うんです…面白いかなと思うキャラもいますが。
——誰ですか？
冬目 「ソウルキャリバー」のヴォルドとか。イカすじゃないですか。
——なるほど（笑）。

意外に遅かった（？）マンガ家への第一歩

——冬目先生がマンガ家になったのは、どういった経緯からだったんですか？
冬目 私、マンガを描き始めたのは、大学に入ってからなんです。
——え、そうなんですか？
冬目 で、大学に在学中、大学院に落ちちゃったんですよ。で、就職活動もしてなかったので、そのままマンガ家になりました（笑）。
大学は多摩美術大学ですよね。
冬目 そうです。で、漫研だったので。
——漫研は、大学に入った最初から入ったのですか？
冬目 最初は写真部に行ったんですが、人数がいなくてどうやら活動してなかったみたいで。次に映画に興味があって映像演出研究会に行ったら、ここも活動してなくて（笑）。で、漫研に行ったら、歴代の先輩にしりあがり寿さんという巨匠がいらして（笑）、同人誌を読んでも面白そうだったので入部しました。
——昔からマンガ家はあこがれだったんですか？
冬目 実はそうでもなくて。中学の頃はサンデーとか少年誌も買ってたんですけど。好きな漫画は高橋留美子さんや島本和彦さんの漫画でした。でも、高校になったら、そういう世界から離れてましたね。
——それが、どうして美大に？
冬目 美大に入るのは、中学からの憧れだったんですよ。で、高校2年ぐらいから美術の予備校に行って、東京芸大目指したけど落ちちゃって（笑）多摩美に行きました。
——漫研ということで、デビューまではコネクションなどはあったんですか？
冬目 いえ、そういうのは全然なくて。私が1年の時に4年にプロの方はいらしたんですけどね。大学院落ちた時に、色々持ち込みして、最初に賞を取れたのがスコラ社さんだったんです。で、そのままそこでデビューしました（笑）。



PROFILE

冬目 景

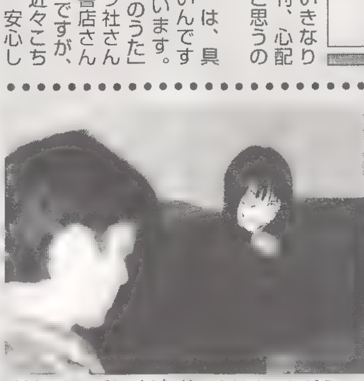
マンガ家。現在はコミックバーズ、モーニングマグナム増刊に連載中。週刊モーニング、ビジネスジャンプにシリーズ連載中。出身神奈川、独身、頭痛持ち。現在の趣味はガチャガチャ。

冬目先生の嗜好、その傾向と対策

冬目先生は、特に誰か絵に関して影響を受けた方はいらっしゃいますか？
冬目 う〜ん。影響…ですか？
——単に好きな画家さんでもいいですけど。
冬目 好きな人では、クリムト、エゴンシーレ、ホルスト＝ヤンセン、竹久夢二などが好きですね。クリムトの縦長に取る構図などは影響を受けているかもしれません。
——シーレなどは意外でしたが。
冬目 特に影響はないと思います。シーレはあの骨っぽいところが好きですね。
——夢二などは非常に冬目先生らしい気がしますね。そういえば冬目先生は「黒鉄」など時代劇も描かれてますが、着物などは描くのは模様とかシワとか大変じゃないですか？
冬目 普段着物を着ることが多いので、慣れで描けるようになります。普段着ていれば、大体の感覚は掴めるようになりますね。
——冬目先生のキャラは着物から鎖骨が見えるんですが、意識して描いているんですか？
冬目 いや、特に意識はしてないですね。それほどパーツこだわりはないです。好みで言うと、女の子の体型は、手足はまっすぐで少年っぽいユニセックスな体型が好きですが。あと、セーラー服は個人的に好きです（笑）。「トゥルーラブストーリー」と「ときメモ」はそういう方向から好きなゲームです（笑）。「ストZERO」のさくらは、ちょっと方向性が合わなかったんですが。
——「To Heart」はどうですか？
冬目 私はガチャガチャが好きなので、今そっちで燃えてます（笑）。あのマルチって2種類あって、「黒マルチ」があるんですよね（笑）。20分の1の確率で出るみたいです。
——ついでに強引に映像の話に持っていきますが、「ガメラ」はご覧になりましたか？
冬目 見ました。結構色々言われているみたいですけど、私は好きですね。同じ日にハシゴした「ウルトラマンガイア」も非常に面白かったです。
——「ガイア」は少年ジュブナイルという感じでしたね。前にも聞いたのですが特撮がお好きということで、好きな作品は何ですか？
冬目 やはり「電人ザボーガー」と「キカイダー」でしょうか。古いところでは「快傑ライオン丸」や「変身忍者 嵐」とかPプロ系が好きです（笑）。
——映画で好きなものはどんなところですか？
冬目 映画は時間があればなるべく見るようにしてますね。さっき挙げた「ガメラ」「ウルトラマン」、あとは特撮テイストのある「バットマン」、特に二作目（笑）。ティム・バートンが好きなので。「シザーハンズ」「エド・ウッド」も好きです。洋画では、あとこの前「ダークシティ」という映画を見ました。あれも好きです。
——邦画では好きなものはありますか？
冬目 たけし映画は見るようにしています。結構地味な映画なんですが、「ソナチネ」が好きです。あとは鈴木清順の「陽炎座」「ツィゴイネルワイゼン」。「ツィゴイネルワイゼン」はLDが欲しかったんですがもう絶版になっていて、友人のつてで何とか手に入れることが出来ました。あと最近岡本喜八監督の「殺人狂時代」を見たのですが、あれはイイです。オススメです。
——アニメとかは。
冬目 「Vガンダム」が好きです。カテジナさんがイカしますね（笑）。「ヒゲ」の放送は、実はまだ見てないんです。友人から一杯電話がかかってきて「見た？見た？」って聞かれたんですが。
——キャラデがカプコンのAKIMANさんというところも気になるところですね。
冬目 そうですね。

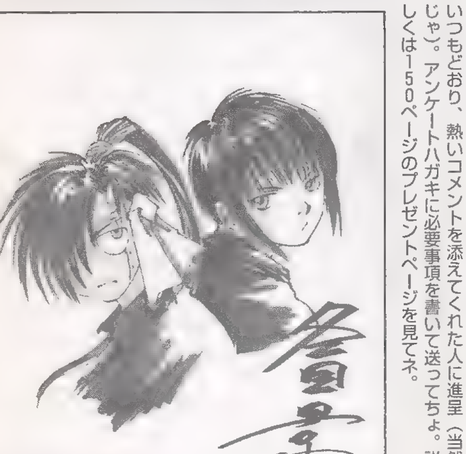
「羊のうた」の行方は!? 今後の仕事はどんなものを？

——今回、スコラ社さんがいきなりなくなって「バーズ」が休刊、心配しているファンの方も多いと思うのですが。
冬目 ええ。現在「バーズ」は、具体的なところはわかってないんですが、近日の復刊を予定しています。「バーズ」の復活と一緒に「羊のうた」も再開予定です。現在スコラ社さんから出ていた単行本も全部書店さんから引き上げられている状態ですが、装丁をリニューアルして、近々こちらもすべて復刊予定なので、安心して下さい。
——今後のお仕事の予定はどうですか？ゲームのキャラデザインなどは。
冬目 やはり私は本業がマンガ家なので、「ギガウイング」の仕事は楽しかったんですが、やはり本業に力を入れたいですね。「ギガウイング」以降は、しばらくゲームのキャラデの仕事はしないと思います。マンガのほうは「黒鉄」と「イエスタディ」、再開する「羊のうた」のシリーズの連載と、余力があれば短編も描いていきたいですね。楽しみにしていて下さい。
カプコンさんからイラストの依頼があったら？
冬目 非常に心が揺れますね（笑）。好きなキャラは描いてみたいです。
（笑）またウチも機会があればお願いします。本日はお忙しい中ありがとうございました。



時折、楽しげな（？）笑いをはさみながら、なごやかにインタビューは進行。

冬目先生サイン色紙プレゼント〜



冬目先生描きおろしサイン色紙を5名さまにプレゼント〜。いつもどおり、熱いコメントを添えてくれた人に進呈（当然じゃ）。アンケートハガキに必要事項を書いて送ってちょ。詳しくは150ページのプレゼントページを見てネ。

「今、アクションゲームを作るのは、非常に難しい。だからこそ、飛竜を出すことに意義があるんです」



第3回
アクションゲームの難しさと開発意義
～ストライダー飛竜(仮)への期待と苦悩～

毎回、歯に衣着せぬ大胆で魅力的な発言が話題を呼んでいる
カプコン船水氏インタビューも、いよいよ第3回を迎える。
第3回目となる今回は、先日のAOUショーで映像出展し、
いよいよゲーム発売まで現実味を帯びてきた
「ストライダー飛竜(仮)」の話題を中心に、
アクションゲームというジャンルに対しての考え方を、
クリエイターとしての立場から、大いに語ってもらった。

■インタビュアー　石井ぜんじ、こーじ山下、善之字元帥
(平成11年3月9日／カプコン大阪本社にて収録)

4号連続企画

株式会社カプコン
常務取締役
開発本部副本部長

船水紀孝(ふなみずのりたか)氏 INTERVIEW

発売は秋！その真意とは？

――さて、いよいよこれからは、新作タイトルについての話に移行したいんですが、まずはなんといっても注目されるのが、先日のAOUショーで映像出展を行った『ストライダー飛竜(仮)』なんですよ。

事前に知らされてないということもあったんで、結構ビックリしたんですけど…。

船水紀孝（以下、船水）　一応飛竜(仮)は、昨年ゲーメストさんでやった「アクションゲーム特集」（98年12月15日号）でも発表はしているんですけどね。

――そういえばそうでしたね。あのときはまだ「制作進行中」という形での発表でしかなかったんですけど、ショーで映像出展されたことによって、いよいよ本格的に動き出してきたという感じがしたんですが…。

船水　まぁ、映像といっても、正味30秒ぐらいしかなかったんですけどね…。

――その映像についてからまずはお伺いしたいんですが、ワンショット映像の連続シーンながらも、急勾配の坂を駆け下りたり、崖をよじ昇ったり、滝をバックに軽快にジャンプしたりと、飛竜のアクションシーンが結構入ってたんですが、あれは実際にゲームに落とし込まれるんでしょうか？それとも、あくまでイメージ映像でしかないんでしょうか？

船水　まぁ、あのまんまいかないところも多いですけど、たぶん大まかな方向性は、あれでいくと思いますが…。

――……!?

船水　というかですね…。この際だから正直に打ち明けると、ショー前まで、僕自身の中ですごい迷ってたんですよ。「やっぱり映像出すのやめようかな」って。

でも、逆にこうも思ったんです。「大勢のお客さんの前で映像出しちゃえば、もう開発も引っこみつかないし、プレッシャーもかかるだろう」って（笑）。それで結局出展に踏み切ったんですね。

石井ぜんじ（以下、石井）　ショーの座談会でも、実はそういう話が出てました。

船水　あっ、やっぱり（笑）。

でも、映像を出すに至るまでは、結構苦労しました。「とにかく今度のショーでは必ず映像出せ！」って言っても、開発は「いや、まだできてないですから」って言うもんだから、「それなら、できてるところをつなぎ合わせてでもいいから、とにかく格好良く見せろ！」って怒ったぐらいですからね。

いずれにせよ飛竜(仮)は、AOUショーでは何かしらの形で皆さんの前に発表したかったというのはありました。いつまでもズルズルしてるのはいいことじゃないんで。

――では、とりあえず映像は出したものの、その話を聞く限り、発売はまだまだ先という感じなんでしょうか？

船水　いや、とんでもない。秋ぐらいに出す予定でいますよ。

石井　えっ、秋ぐらい？思ったよりも全然早いですね。

船水　というか、とにかく秋あたりにと。まずは期限、時間を決めちゃいたかったたんです。

というのも、僕が言いたいのは、**「クオリティを下げて期限が守れるのは当たり前、最初からそんな志の低いことを言うな！プロなら期限の中でクオリティを高くしろ！」**ってことなんですよ。そういう覚悟で進行しているのがわかれば、その時点（秋）で発売の時期を考えてあげてもいいんだけど…。

――スタッフの人たちがこの記事を読んだら、結構プレッシャーがかかるかもしれませんね（笑）。

船水　まぁ、そういう狙いもあるかもしれないけど（笑）、とにかく期限を決めなきゃいつまで経っても前へ進めないんで、この間の映像出展は、現状を見つめ直すいい機会だと思いますよ。

――では、ショーの映像出展が、飛竜(仮)の実質的なスタートと考えてよろしいんでしょうか？

船水　そう…そうですね。時間的に大丈夫なのかなぁ（笑）。

現状のままでは、飛竜2とは呼べない

石井　ゲーム自体についてもいろいろ聞いてみたいんですが、まずは2Dか3Dかって部分については？

船水　内部でも「2Dで作りたい」という人間と、「3Dで作りたい」という人間と分かれてしまったんですけど、最終的には2Dでいくことになりそうですね。

石井　飛竜(仮)のゲーム性についても結構気になってくるんですが、実際どうですか？

船水　前作から10年も経ってるということもあったんで、まず根本として確認しておきたかったのは**「とにかくただのアクションゲームを作るんじゃなくて、ストライダー飛竜を作ろう」**ということだったんです。

要するに「飛竜らしさ」の追求って何だろう？と。飛竜っていうのは、システム面でもゲーム性でもいろいろ新しいことを試みてはきたけど、その核となっているのは、主人公キャラ・飛竜のアクションの格好良さなんですよ。

だから、システム面やゲーム性以上にこだわらなきゃいけないのは〝飛竜の格好良さ〟なんですよ。ここの要素をまずはしっかり押さえておかなくちゃいけないんですね。

石井　それはまさに、そうですね。

船水　ということは、飛竜(仮)を作る基本コンセプトとして、まずプレイヤーがそういう格好良いアクションがしたくなるようなシチュエーションを作ってやるところからスタートだと思ってるんです。

ところが、ショーの映像を見る限り、現状だとまだそのへんが徹底されていないんです。前作同様のアクションが忠実に再現できたとしても、それだけだと前作のリメイクでしかないし、2作目ならではの魅力が全然ないわけで…。

正直言うと「ただのアクションゲーム作ってるんじゃないの？」と危惧するところもあるんですよ。

――思ったよりも難航しているようですね…。

船水　さっきも言ったけど、映像出すかどうか悩んだぐらいですから。

石井　船水さんの言うところの飛竜らしさ・こだわりっていうのは、例えば「いつもは速く走れないけど、崖やビルを駆け下りるときは、すごく速く、かつ格好良く走る」といったような、その場面場面（状況）に合わせて、飛竜の個別の格好良さが表現できるような、独特のゲーム性だったりするわけですか？

船水　そうですね。まずはそういうところからしっかり突き詰めていくべきだと思うんですよ。

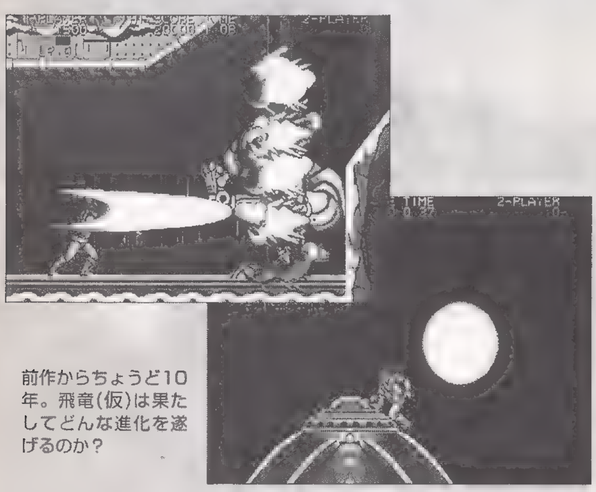
で、前作でできたアクションに加えて、さらに新しい動きを加えることによって、ようやく「飛竜2」と呼べるようになるわけで…。

あっ、ショーのときにあえて「2」と付けてなかったのは、そういう意味だったんですか？

船水　今のままでは「2」とは呼べないですね。

石井　ただ映像を見る限り言えるのは、いわゆるストレートなタイプのアクションゲームになりそうなことは確かみたいですね。前作の流れをちゃんと引き継ぎつつという感じで。

実は「ファイナルファイト」とか「D&D®」のような、多人数型の方



向性もあるかなとも思ったんで…。

船水　今の時代を考えると「スパイクアウト」タイプがいいんでしょうが、あえて苦難の道を歩もうと（笑）。

でも、今だからこそ、こういう方向性…つまり、王道タイプのアクションゲームを1本出すことによって、すごい評価はされるとは思ってるんですよ。

石井　飛竜ってやっぱり、アクションゲームの中でも、ある意味インカム取りにくいほうの分野に入っちゃいますか？

船水　ええ、圧倒的に無理だと思ってます。ただ、僕らの考えに賛同してくれるオペレーターは、かなりの数はいるだろうと思ってます。

――ここまでの話を聞いていると、まだまだ決定事項の少ない飛竜(仮)なんですが、現時点の段階で、こういうゲーム性になるとか、こういうシステムが入ってくるとか、具体的に明言できるモノはありますか？

船水　それがねぇ…、3月の頭の段階で、まだ何にも形が見えてないんですよ。今は開発が〝飛竜らしさの追求〟っていうところでつまづいてる状態なんで…。

だから、具体的な期限として秋と定めたのは、逆に言えば、秋までに形になってなきゃいけないという意味でもあるんですよ。

で、秋の段階で、ちゃんとある程度形になってて、それで開発のほうから「あと1カ月時間をください」というのであればわかるけど、形にもならないうちから「延ばしてくれ、延ばしてくれ」っていうのは違うと思いますし…。

本当は「こんなゲームになりそうなんで」と言いたいところなんだけど、飛竜(仮)について詳しく話すのは、今はまだちょっと苦しいところですね。

前作からちょうど10年。飛竜(仮)は果たしてどんな進化を遂げるのか？

ジャンルで括れないアクションゲームの奥深さ

船水　ただ思うのは、飛竜(仮)は採算合わないですね。難しいですよ、アクションゲーム作るのって。

だって、どこのメーカーもなぜ対戦格闘ばかり作るかというと、決まりきったシステムがある程度あるし、そこから応用して違うモノを作ることも可能で、結局のところ、クリエイターを育てるのに楽だからなんですよね。

ところが今回みたいに「アクションゲームやれ」っていうと、**いきなり自由に作れる可能性がドバーッと増える**わけですよ。敷かれたレールの上で作ってる人間からしてみたら、それだけでとまどっちゃうんですね。

それでもって、最後にまとめる作業も格段に大変になる。キャラのバランスを調整するっていうレベルの話じゃないんですよ。ゲームになるかならないかというレベルでの〝まとめる作業〟なんで…。

今、アクションゲームを作るのって、それだけ高度な技量と労力が要求されてくるんですよ。

石井　業務用でいうところのアクションゲームって、開発の手間を考えると、家庭用ならRPG作るぐらいの手間がかかりますよね。これ、極端な話ではないと思うんですけど…。

船水　そうですね。以前のアクションゲーム特集でも僕は言ったんですけど**「アクションゲームっていうのは、ジャンルで括れない」と。**

一口にアクションといっても、そこには格闘ゲーム的な要素やパズル的な要素もあるし、シューティング的な要素だって含まれている。**あらゆるジャンルの要素を包括できるほど、アクションゲームって奥が深い**んですよね。

石井　昔はいいアクションゲームってたくさんあって、その中でもカプコンのアクションゲームっていうのは、いろいろと素晴らしいノウハウやシステムをたくさん残してきたと思うんですよ。ただ、『D&D®～シャドーオーバーミスタラ～』以降、ここ4年ぐらいは全然アクションが出てこなかったんで、その影響もあるかもしれないですね。

でも、そういう昔ながらの細かいノウハウを若い人たちが引き継いでいかないと、絶対に損だと思います。

船水　あの、先日久々に「アクションゲーム作ろう！」って思って、『天地を喰らう』のキャラ使って作ってたんですよ。で、作っていく中で、すごくいろんなこと思い出したんですよね。「自分って天才じゃん！」って思うぐらい（笑）、今までいろんなの作ってきたんだなって思って。

昔は今と違って、練りこみや調整に時間が取れてたこともあったのかもしれないけど、やっぱりアクションゲームに対しての面白さの追求が半端じゃなかったんでしょうね。

だから飛竜(仮)についても、プレイヤーが何回遊んでも面白さを感じられるようなアクションゲーム仕上げたいとは、当然思ってますよ。

また、こういう厳しい時期に出すからこそ評価される部分もあると思うし、ダメージはでかいかもしれないけど、それを恐れずに頑張っていきたいですね。

――カプコンとしては、飛竜(仮)以外にも、まだまだこれから本格的なアクションゲームを作っていこうというのはありますか？

船水　それはもう、思ってますよ。僕自身のリハビリのためにも。秋頃には、NAOMIで考えているタイトルもありますしね。（次号に続く）



Column Courtyard コラムの中庭

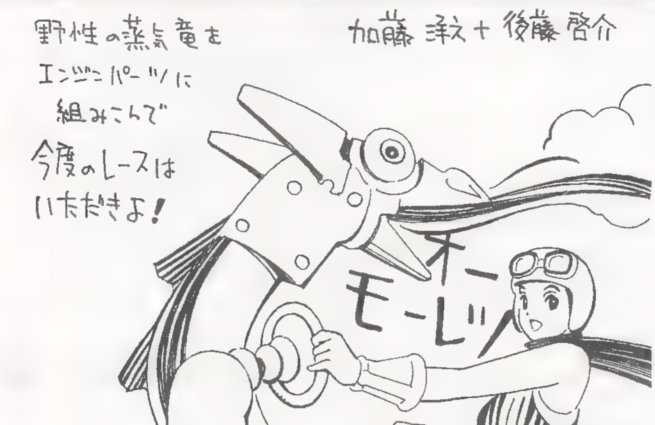
次回からこのコーナーのレイアウトを変更します。…というのも次回から新しいコラムが始まるのだ！何が始まるかは…、乞うご期待！

加藤洋之＆後藤啓介：現在、バンダイ、富士見書房などを中心に活躍中のイラストレーター。1989年星雲賞受賞。代表作「光脈水焔譜」CD-ROM作品集「夢帽子」など。

庄司卓：小説家。主な著作に「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズや「タンシンクウィスパーズ」シリーズ（共に富士見書房）がある。

庄司と加藤＆後藤のあたまでてらぴ～

連載第18回



そんなわけで新年度も始まりました。進学、就職された皆さんは新しい環境には慣れたでしょうか？僕も色々とメディアミックス絡みの仕事が増えてきて、てんてこまいの毎日です。

色々とストレスの溜まる事が多い現代社会ですが、そんな時にはクルマですっとばすのが一番。だけどやりすぎると事故の危険もあるし、第一、わしは免許を持っていない。そんなわけでスカッとすッ飛ばすのはクルマ関係のゲームという事になってしまうのだ。まぁ『スカッドレース』なんてゲームもあることだしな（笑）。例によって強引な前振りだけど気にしないように（＾＾；。

クルマ関係のゲームと言えば、テレビゲームの黎明期から今日に至るまで脈々と受け継がれてきた由緒正しいゲームジャンルの一つなのだ。かくいう僕も、幼少のみぎり、デパートの屋上でセガの『モナコGP』なんかをプレイした覚えがある。

これがトップビューの縦スクロールゲームで、操るクルマはフォーミュラマシンの形状をしているんだけど、なぜか途中で夜になり、ヘッドライトを点灯して走行したりするのだ。途中、救急車が現れたるするのだけど、その救急車がなぜかフォーミュラマシンよりも早いのだよな。

その後、技術の進歩によってクルマもののゲームも『ファイナルラップ』などのように3D視点になっていったけど、個人的にはこのトップビューというのもなかなか味があっていいと思う。あまりヒットしなかったようだけど、拡大回転機能を使ったコナミの『チェッカーフラッグ』は個人的には非常に好きなゲームだった。

もっともクルマものゲームと言っても、一概にレーシングゲームとは限らない。『チェイスH.Q』は逃走する犯人が乗ったクルマを追跡、体当たりで強引に停車させるという、アクション映画顔負けの派手なゲームで、続編ではなんとバズーカ砲まで撃てるようになってしまった。

またポリゴンゲームの草分け『ハードドライビング』は、一見普通のレースゲームを装っていて、360度ループや途切れた橋の間をジャンプするなど、アクションゲームさながらの内容だった。

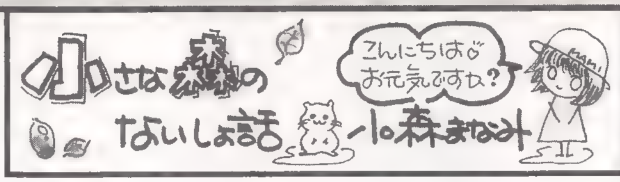
しかしまぁ考えてみればゲームなのである。他のゲームのジャンルはと言えば、たった一機の戦闘機が強大な侵略者を壊滅させてみたり、女子高生が見よう見真似で波動拳を打ったり、巨大ロボットが闊歩していたりするのである。クルマなゲームも少々無茶をやっても良いのではないか？

そう思っていた矢先に出てきたのが『クレイジータクシー』だ。タクシーのゲームという点で既に斬新すぎるけど、お客さんを一刻も早く目的地に送り届けるためなら、交通ルールもなんのそのというのがいかにもゲームらしくてOKだ。

もっとも個人的には大型筐体バージョンも欲しかったところだけど。

いや、疲れるんですよ（＾＾；。立ったままでプレイしているのが（笑）。

連載18回



『ライバルは好きな人』

どうしても勝てない人っていますか!? そんなお手紙を先日、番組あてにもらいました。

「勝てない人」うーん。いる、いる。というか、いた、いた。

勝つこと。そうね…自分の存在をはっきり主張したくて、認めてもらいたくて、頑張っちゃった人いたなぁ…。なぁんて、忘れかけてた感情を思い出してしまいました。

手紙をくれた人は女の子。「勝てない相手」はクラスでとびきり頭のいい男の子。ずっと彼に勝ちたくて、頑張ってた自分がいました…と書いてありました。二人は、この春卒業を迎えたそうだけど、意識して頑張った三年間はとてもいい思い出になったって。

私もそうだったなあ。

人間的にも、創り上げた作品にも、文章にも、音楽にも、すごく大きく深いものを持っていた「彼」に、恋愛感情と、もひとつ別の「何か」をぶつけてた気がする。

「彼」が私を大好きで、私が「彼」を大好きで、それで終わってれば可愛いかったのに、どうして「追いつきたい」と思ったんだろう。どうすれば追いつけるかもわからなくて、ひたすら本を読んだりヒューマンウォッチングをしたり、経験を積むしかなかったっけ。

でもね、所詮人間なんて、意識してるうちは抜けないんだよね。

自分のペースで、自分の道を作らない限りは、抜けないんだよね。

それが分かった頃には、「彼」はもうとっくに彼の道をずっと遠くまで歩いていました。うーん、幼かった、私。

今でも、キュンとなるような幼い思い出だけど、居てくれてよかったなあ、と思うのです。居てくれなきゃわからなかった自分の中のエネルギーや、人を想う痛み。そして、なにより『ライバルは好きな人』なんだって分かったから。

同性でも、異性でもみんなそう。嫌いだったら、『ただ気になるイヤなヤツ』だけど、『ライバル』っていう冠をもらえるのは『好きな人』だから。

あなたが、今、意識してる人。自分の中の何かを映すその人は、きっとあなたの大切な人なんだと思います。

私、たくさん、そういう人ほしいなぁ…。


初めての個展も連日長蛇の列。大盛況に終えることができました！来てくださった皆さん、本当にどうもありがとう！

<INFORMATION>

4月からの番組改編のお知らせ！
POP'NとASRはこの春から合体。
タイトルは『小森まなみのPOP'NパジャマRV（レボリューション）』！

東北放送（木）23：30〜24：00
山形放送（土）22：00〜22：30
青森放送（日）24：30〜25：00
秋田放送（月）23：30〜24：00
岩手放送（月）23：30〜24：00
AM KOBE（金）26：40〜27：10

連載18回

西谷亮のAKIRAがんばる!

ロケテストの悲哀

こんばんわ、西谷です。今話題のエバークエストをやってみました（パソコンネットゲーです）。

基本的に経験値をためるゲームはかなり好きなので、ハマるかなーとか思いましたが、いかんせん方向音痴の私には（しかも本当に重傷です）、3Dの画面はまったくと言っていいほどダメダメでした。ぜんぜん元のところに帰れません。まぁ、ぼちぼちとやっていこうかと思っています。

さて、今回のお題はロケテストについてです。ああ、ロケテスト。なんと感慨深い響きなのでしょう。

初めてゲームが世間にデビューする日。開発者の不安と期待が入り交じるドキドキ（死語?）な日。ああ、こんなにみんなの思いがぶつかる日って他にあるのでしょうか?

ロケをするときにもいろんなコンセプトがあるんですよね。「今回はゲームの内容的なものの理解度を見よう」とか、「インカムはどのくらいなのか?」とかね。実際のロケではコンセプトはありつつも、さまざまなファクターを見ています。そこで西谷は思いました。メーカーは何を見て、プレイヤーに何を望んでいるのか?その全貌を知ってもらおうと。

●メーカーはプレイヤーの反応を見ている

結局のところ、一番大切なのはこれですね。（プレイしようがしまいが）プレイヤーがいい印象を持ったのか?そうでないのか?

いい印象を持たれなかった場合は、もうそれまでです。特にアーケードのゲームではそれだけでダメですね。だから、自分の思った素直な形を表現しましょう。

●メーカーはゲームバランスを見ている

もちろん社内でもたくさんゲームをしてバランス調整などしますが、やっぱりすべてを知ってしまっているので、どうしてもプレイ内容に偏りが出ます。

ロケの期間はそんなに長くはないですが、いろいろな人にプレイしてもらって、さまざまな遊び方をしてもらえると、とても参考になります。私的には「初プレイの人のプレイはお金を払ってでもしてもらえ」と思っています。それだけ得られる情報が多いのです。

●メーカーはバグを見ている

いやですね。バグ。これも上記同様、どうしても偏ったプレイから、潜在しているバグがあったりするわけです。やっぱり奇想天外なプレイをしてくれると、ありがたいですね。

●メーカーはインカムを見ている

あんまり商売商売というのは好きではないですが、やっぱり商売なので、重要なデータです。他にもプレイ時間や、リピート性などを見ていますが、結局インカムって数字でしかないんですよね。もちろん目安になるのは間違いないのですが、上記の内容がわかっていてこそのインカムデータなんです。

うーん、ほんとはもっといろいろと見てるんだけど、誌面の都合と企業秘密で今回はこれまでとします。まぁ、あんまり意識しないで、自然体でプレイするのが一番いいんじゃないかな?

今回のコラムを見て、少しでも我々が考えていることが伝わって、皆さんの理解が得られ、ゲーム業界が発展していけば西谷は幸せです。



西谷 亮（にしたにあきら）
株式会社アリカ代表取締役。長年勤めてきた（株）カプコンを'95年に退社。独立して（株）アリカを設立する。少数精鋭の開発スタッフを束ねる若社長。代表作はストリートファイターEX。

連載第8回目

三國満のARCADE心中

STAGE:08

MISSION 08：プレイ料金に見合う環境

みなさんの行きつけのゲーセンは1プレイいくらですか？50円、100円、100円2プレイと形式はさまざまでしょうが、プレイヤーにとっては安ければ安いほど嬉しい限りであることは言うに及びません。

前号では、オペレーターの立場から、インカムに見合う基板の価格の是非について書きましたが、今回も前回にひき続き、オペレーターの立場から見る1プレイ料金の価格の是非について、考えてみたいと思います。

難儀なプレイ料金設定 そう簡単に上げ下げできない

ビデオゲームの1プレイの料金は100円、もしくは50円です。50円で経営しているゲーセンも少なくないと思いますが、今の基板の寿命・人気から考えると、1つのゲームタイトルの原価を回収することすら難しいのが正直なところでしょう（家庭用に移植されると1カ月保たないものもあります）。

よくあるゲーセンのプレイ料金設定の話の1つに、「周りのゲーセンが50円だから50円にした」というのがあります。しかしこの場合、最初は良いのかもしれませんが、後が続かず経営難に陥る可能性大です。

格闘ゲームブームの頃ならともかく、現在の厳しい状況では、プレイ料金の値下げ戦争は共食い同然の行為であるような気がします。状況が厳しいからといって、いったん下げたプレイ料金を元に戻すことは難しいことですし、並大抵の努力ではお客さんを呼び戻すことはできません。プレイ料金が倍になるわけですから、常連のプレイヤーとしては納得がいかないでしょう。

客が離れるのは プレイ料金だけの問題じゃない

ビデオゲームは昔から1プレイの料金が大きく変わってません。しかし筐体ものを始めとして、基板の値段は徐々に高くなる一方なので、オペレーターはプレイ料金を上げざるを得ない…。ここにプレイ料金高騰の原因があるわけです。

じゃあ、100円と200円の間をとって、1プレイ150円という設定にしてみてはどうだろうか？いやいや、そもそもゲーム基板にそういう細かい設定がないし、コインを識別するところ（コインシューター）が複数種類のコインの識別ができない、お釣りは出るのか？
など、問題点は山積みなんです。

要するに、インベーダーが登場してから20年、アーケードゲームっていう点がポイントなんですよね。オペレーターからしてみたら200円、300円設定も定着してきたと思うかもしれませんが、プレイヤーからしてみたら、まだまだ抵抗もあるのは事実。やっぱり1コイン=50円玉or100円玉1枚で遊べるのが感覚的にはいいわけですよ。

だからこそ、オペレーターはもっと知恵を絞るべきなんですよ。例えば、発売から3カ月ぐらい経ったら「2プレイ100円設定」とかにして特典を付けるとか、毎週○曜日に限り「ビーマニ100円DAY」などのイベントを行うとか、プレイヤーが「この店でお目当てのゲームをしたい！」と思わせることが重要だと思うんです。

一番肝心なのは、プレイヤーの心理をしっかりつかみ、稼働時期をにらみつつ、プレイヤーが納得するようなプレイ環境を提供することだと思うんですが、オペレーターの皆さん、いかがでしょうか？

●お気に入りのレゲーを紹介するコーナー
今回の動作チェック！
「アップンダウン」
1983年／セガ



クォータービューのレース（？）ゲーム。フラッグを揃えれば面クリアとなる。ジャンプあり、バックあり、踏みつけありと、このレスポンスが非常に癖になる。



三國　満（みくに　みつる）
アーケード業界の明日を見つめ続ける自称アーケードマニア。基板屋・ゲームセンターに勤めつつ、自らの野望に向かって突き進む。只今、ゲームセンター活性化のために活動しようと思っている。どういう形で展開できるかわからないが、準備を進めたい。今は様々な企画・立案を練っている最中。

連載第8回目

SEGA 名越稔洋のアナログスポット

4月ですねぇ。俺はこの季節が大好きです。これを書いている今日は、天気もとても良く、まさに新学期って感じです。新しいチカラが開花する予感。良い時間を過ごせた人も、失敗した人も、新たにやり直せる季節。

セガに入社してゲーム屋さんになって、はや10年。そんな季節を10回も繰り返してきましたが、やっぱりこの季節はいい気分です。「10回も」というと長そうですが、実際はアッという間でした。10年前の4月は死にそうでした。

何が死にそうだったか？卒業できそうになかったんですよ、大学が。教授に拝み倒して、どうやって卒業すればいいのかばかり考えてました。でも何とか卒業できて、セガに入社。すると今度は不安で死にそうになりました。果たして仕事についていけるのか？大丈夫なんだろうか？とかね。でも、それもなんとかなった。というかなんとかしてきた。さぁ！あなたの今年の4月はどうですか？

ちなみに俺の4月は絶好調です。次のゲームの企画も固まって、実験段階に入っています。実験段階って一番面白い時期です。
「こういうことがやりたい」
「こういうものを見せたい」
「こういうふうに面白くするんだ」

という肝心な所を決める時期には会話に夢があって、本当に楽しい。技術論にしてもそうですが、技術のためにモノを考えるのではなく、夢を支えるための技術の探求へ進められるのがBESTだと思う俺としては、ますますもってすごく楽しい時期です。

また、この段階で同時に考えるのが、このゲームがリリースされたら、どんな風に遊ばれるのか？どういう所を楽しんでくれるのか？とかも考えたりもします。ゲームセンター離れが叫ばれている中で、ここら辺は最も重要です。がんばりますよ。

さてさてゲームセンター離れというキーワードから、話を一気に変えまして、たまには家庭用ゲーム機の話でもしましょう。

俺は、任天堂のゲームを昔からよく遊びます。N64も持ってます。特に任天堂の社内やセカンドパーティーあたりで作られた、チャレンジビリティーを保たせつつ、長く遊べる、濃い内容のゲームが俺には大変魅力です。俺がこの誌面上でもたまに言うところの「しっかりとしたルールに基づくゲーム」ができているという意味でもあります。

「F-ZEROX」なんて今でも遊んでますよ。だって本当に面白い。それと、メディアがカセットというのも、個人的に好きだった理由の一つです。確かに場所はとるけど、扱いやすく、強度に優れ、何よりアクセスが速いのがイイ。ただデータ量の少なさは否めないんだよなぁ。

でもその分、ゲームの仕様として一つ一つが丁寧に遊べるようになってるんで問題ないでしょう。なんせプレステが出たときも、ドリキャスが出たときも、「うちが求める道とは違いますので」と、言い切っていた任天堂は、ある意味サムライ的な印象さえ受けた。さすがは宮本茂さん。最高。別に俺は任天堂の回し者ではないので、お間違えなく。セガの名越です。ただイイと思ったものを褒めたくなるのは当たり前だと思うので、素直にそう言っているだけです。関係各所の方々、お怒りになりませんように。

でももし、俺が良いゲーム作ったら、宮本さん褒めてくれるかなぁ？　どうでしょう？

そんなこんなで、N128は、カセットで出ねぇかなぁ…出たら.....買うぞ！



名越稔洋（なごしとしひろ）
株式会社セガ・エンタープライゼス第11AM研究開発部部長。
デイトナUSAを筆頭にスカッドレース、スパイクアウトなどをプロデュースしてきた。

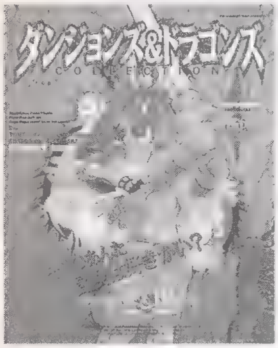
やれば読みたくなる。読めばやりたくなる！

GAMEST MOOK SERIES

ゲーメスト本誌、ゲーメストムック&増刊バックナンバーは通信販売もできるようになりました!!
詳しくは以下のURLにアクセス！

http://www.shinseisha.co.jp/

ストリートファイターⅢ 3rdストライクのムックも発売決定!!
5月下旬発売予定だ！
本屋さんをチェックしておこう!!



全国一千万D&Dファンの皆様、お待たせしました！数多の困難を乗り越え、ついに発売です！ゲーメスト編集部D&D攻略チームが再結成し、タワーオブドゥームとシャドーオーバーミスタラの両作品を完全攻略!!

本体価格1,480円(税別)

4月23日(金)発売!!

セガサターン版攻略本

ダンジョンズ&ドラゴンズ コレクション

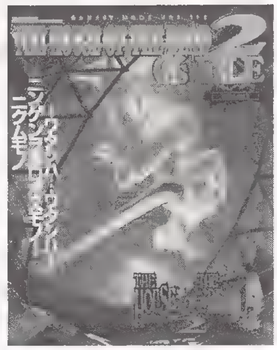
NAOMIタイトル第一弾のガンシューティングゲームを、全ステージ全ルートに渡って攻略。これを読めば1コインクリアは近い！

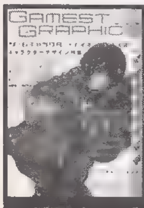
本体価格1,100円(税別)

絶賛発売中!!

アーケード版攻略本(DC版アーケードモードにも対応)

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2





人気ゲームの設定資料集や、開発デザイナーインタビューを通して、アーケードゲームのグラフィックの魅力を見つめ直す。表紙イラストは中村一登氏。

ゲーメストグラフィックス
本体価格:1,200円(税別)全120頁



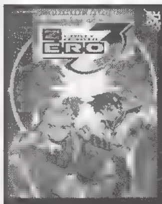
初代サムライスピリッツから最新作SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝までのオフィシャルイラストを完全収録。

剣魂 ～サムライスピリッツ画集～
本体価格:2,000円(税別)全176頁



特殊な操作系を始めシステム全般を詳細に解説。開発者、そしてメカニックデザインのカトキハジメ氏のインタビューも必読モノ。

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
本体価格:1,780円(税別)全184頁



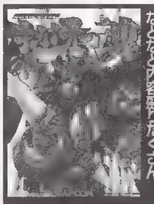
ZERO3をより深く楽しむための1冊。隠しキャラクターを含む全キャラクターの技表、及び攻略記事は圧巻。他新システムもわかりやすく解説。

ストリートファイターZERO3
本体価格:1,480円(税別)全232頁



裏キャラクターの完全技表、および全キャラクターの連続技を紹介。全技データ、ボイスコレクション(セリフ集)は完全保存版。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 テクニカルマニュアル
本体価格:1,480円(税別)全184頁



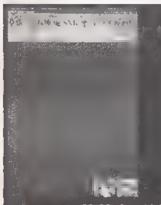
ストーリーモードの分岐解説&攻略記事はもちろん、特別公開のカラー原画、ポップストーリーボード&絵コンテ、楽譜集と充実の設定資料などなど内容盛りだくさん。

超鋼戦紀キカイオー 魂
本体価格:1,780円(税別)全128頁



「剣技総覧」の名の通り、各キャラクターの技を丁寧に解説。熱狂的なファンを持つキャラクターの紹介ページも必見の価値あり。

月華の剣士 第二幕 剣技総覧
本体価格:1,200円(税別)全128頁



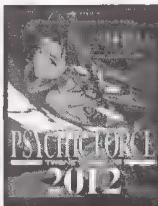
もはやゲームキャラクターと呼ぶには、あまりに独り歩きしている草薙京、八神庵、そのあふれんばかりの魅力を一冊に凝縮。

草薙京・八神庵 SNKオフィシャル複製原画集 式
本体価格:1,280円(税別)全76頁



KOF'98の全38キャラクターの全技を連続写真で紹介。キャラクターごとの貴重な声優インタビュー記事も見逃せない。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 グラフィカルマニュアル
本体価格:980円(税別)全192頁



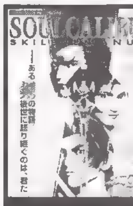
業務用唯一のムック。1つの超能力技に対して1Pを割くぜいたくな構成は大きな話題を呼んでいる。DC版にも完全対応。

サイキックフォース2012
本体価格:1,380円(税別)全192頁



彩京ゲームの常連人気作家、司淳氏が手がけた「戦国ブレード」「対戦ホットギミック2」のイラスト・設定資料を完全収録した秘蔵の1冊。

彩京イラストレーションズ Pick Up in TSUKASA JUN
本体価格:1,200円(税別)全48頁



タイムリリースキャラはファンと言党までの掲載だが、技表と基本システムは余すことなく収録。今から始めようとしている人には最適。

ソウルキャリバー スキルアップマニュアル
本体価格:1,100円(税別)全96頁



厳選された内容は「RB2」をプレイする上での基本書と呼ぶにふさわしい。携帯用にA5版サイズなのも嬉しいところ。

リアルバウト餓狼伝説2
本体価格: 980円(税別) 全142頁



開発元のスクウェア/ドリームファクトリーも推薦する完全攻略本。エアガイツの何たるかは、この1冊ですべて解決する。

エアガイツ
本体価格:1,980円(税別)全176頁



PS版「電車でGO!2」にも完全対応。携帯可能な路線図から、一番重要な定通早見表まで完全網羅。開発者の独占手記も掲載。

電車でGO!2 高速編
本体価格:1,280円(税別)全112頁



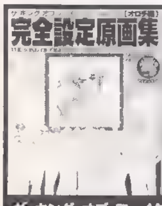
タイムリリースキャラを含む全キャラクターを、細かな数値と圧倒的な対戦経験に基づき実戦的に攻略。携帯用サイズでプレイのお供に。

ストリートファイターEX2
本体価格:1,280円(税別)全160頁



対戦で名を馳せた数々の鉄人たちが責任編集。完全攻略はもちろん、バーチャ対戦の歴史、生みの親・鈴木裕氏のインタビューも掲載。

バーチャファイター3tb 完全攻略読本
本体価格:2,200円(税別)全240頁



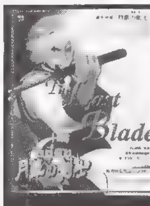
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94～'97オロチ編までの貴重な設定資料集、およびストーリーを完全網羅。KOFファンの聖書的存在。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94～'97 オロチ編 完全設定原画集
本体価格:1,980円(税別)全272頁



中村博文、寺田克也、司淳を始めとする、彩京のゲームを彩るイラストレーターたちの、魅力ある作品を一挙掲載。

彩京イラストレーションズ 彩
本体価格:2,000円(税別)全112頁



SNK剣術格闘、月華の剣士のムック二冊目。詳細なシステム解説と実戦的な対戦攻略で、キャラの強さを極限まで引き出させる。

月華の剣士 剣技研鑽
本体価格:1,380円(税別)全176頁



カプコンが放つ3D対戦格闘、私立ジャスティス学園の対戦攻略を熱血掲載。さらに熱血学園ものと言えばこの人「島本和彦」氏の入魂描き下ろしコミックも熱血掲載!!!

私立ジャスティス学園 熱血大全2
本体価格:1,480円(税別)全184頁



伝説のギャルズアイランドシリーズの1、2、3が1冊になった。まさにアーケードの女の子が大集合である。

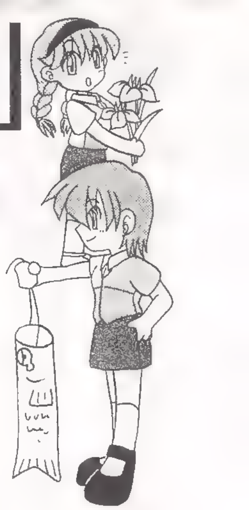
ギャルズアイランド1・2・3 限定復刻版
本体価格:2,380円(税別)全416頁

新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329

BEBOP CIRCOPORTO

リポート01　リポーター：ギターフリークス琢郎

今回からタイトルが変わってリニューアル!!そしてビーマニシリーズハイスコアランキング『B—1グランプリ』も開催中！ウデに自信のある輩は速攻チャレンジだ!!



5月のたくらみ

《チルコポルト新宿店》
5/9　もう最高！
　メモ玉トーナメント大会（15：00〜）
5/23　第1回ビーマニⅡDXライブin新宿
　(15：00〜)
5/30　第8回ダンスダンスレボリューション
　Bestダンサー決定戦（15：00〜）

《チルコポルト茶屋町店》
5/4　多分締め切りでも一見の価値あり!?
　DDRオフ会（音ゲ屋本舗　大阪本店主催）
5/5　ビートマニアⅡDX大会（14：00〜）
5/23　波紋な戦士の集い第3回（19：00〜）
5/30　貞子万歳！DDRリンクバージョン大会
　(14：00〜)

《チルコポルト前橋店》
5/9　第2回ビートマニアⅡDX大会
5/16　第2回ギターフリークス大会
5/23　第2回DDR2ndMIX　大会

《チルコポルト古川店》
5/9　ビートマニア4thMIX大会（19：00〜）
5/16　ポップンミュージック2大会（19：00〜）
5/23　DDR2ndMIX大会（19：00〜）
5/30　ビートマニアⅡDX大会（19：00〜）

《チルコポルト和歌山店》
5/16　ビートマニアⅡDX大会
5/23　DDR2ndMIX大会
5/30　ストリートファイターⅢ3rdストライク大会

《チルコポルト明石店》
5/9　月華の剣士　第二幕大会(15:00〜)
5/16　DDR2ndMIX大会
5/30　発売されてたらやるよ
　ストリートファイターⅢ3rdストライク大会
　(15:00〜)

コナミホームページ
http://www.konami.co.jp

NEWアイテムぅぅ？

茶屋町店でこんなアイテムを見つけたよ。その名も『フット！』…？

とりあえず注意書きの通りギターフリークスをやるときに、足をワイルドに乗っけてみた…。おおぅ！なんか、あれな感じ！おれの歌をきけぇぇ!!(某バ○ラ風）歌ってみた！

何でも茶屋町のギタリストのアルバイトさんが、『魂で弾くにはこれが必要なんですよ!!』と店長に言い張って、作られたらしい。これが意外にもツボにはまって、現在進行形だとか。

熱い漢（おとこ）だけでなく。にしてもギタおう！やってくれるぜ。うぉーはいい！男はベンチャーズ〜ハッピーメン〜FIREで繋ぐぜ!!そしてエキストラで燃え尽きる。まだノーマルレベルなのが寂しいところさ。

HEYブラザー。茶屋町の『フット』でギターにハートなビートを刻んで山吹色なオーバードライブしようぜ。

『B—1開幕！』

ついにこの時が来ました。『B—1グランプリ』開催。



って何なのそれ？と皆さんお思いでしょうが（え！どうでもいいって）、そんな事はおっしゃらずチョットお付合い。

B—1とは巷で超大人気ビーマニシリーズのチルコ・ハイスコアランキングのことっす。

ルールはいたって簡単。

1・最寄りのチルコに出向く
2・チルコでエントリー登録をする
3・イベント筐体で燃えまくる
4・ハイスコアを出してネームエントリー
5・あとはナスがママ。

とりあえず、第1回はDDRとBMⅡDX！エントリー締め切りは5月末日となっているので、ビーマニにいっちゃってるあなた！キング・オブ・ビーマニを目指しておくんなせい。

もちろん全国各地のチルコから集まったソウルフルなスコアは、集計して随時この誌面とお店で発表していくぞ。

そして、キング・オブ・ビーマニに見事輝いた君には、豪華な＊＊＊のほかにその勇姿をドアップ写真にしてこのコーナーで紹介したいと思う。シャイなあなたはひげの着用『可』、ただし額に「肉」と書くのはくれぐれもやめておくれ。

さあ,今すぐ近くのチルコへダッシュかまして,エントリーといきましょう。

「雨の日は新宿チルコが素敵！」

チルコ新宿よりお知らせなりぃ。チョー力入ってるみたいだから、気合入れてしっかり読むように。

「みなさんこんにちは。雨が降るとブルーだよね。学校も、仕事もやる気ナッシングな人多いっしょ？

デートもネタがなくてテンションダウンだよね、んなときゃ！新宿店に来いいぃぃ!!そして！踊れ！弾け！叫べ！たたけ！キャシャーン！雨が降ると…○○になるらしいよ…。

まあ一つ教えるけど、『コンビニキャッチャーで下に落とすだけで景品ゲット』（長い題名…）あともうちょっとだけ…。DDRが…。ムフッな感じ！新宿店の人気景品、人気ゲームを思う存分満喫まちがいなしさ！

そのほかにもみなさんに喜んでいただく盛りだくさんのイベントを考えているよ、君たち一度来るとやめられない止まらない、か○ぱ○ビせん♪？あっちがう、ちがうチルコ新宿に来てくれ、アンドロ軍団と愉快なスタッフが君を待ってるぞ！」

アルバイト募集！

コナミのお店のアルバイトさんを募集します。明るくて、元気が良くて、ゲームが好きな人！特に女の子やハードに詳しい人は大歓迎です!!

●**資格**　18歳以上25歳まで・店舗まで通勤可能なこと、未経験者,フリーター歓迎
●**勤務地**　各コナミ直営店
●**待遇**　交通費支給・制服貸与
●**応募先**　時給、勤務時間等各店舗で異なりますので直接ご希望の店舗の「アルバイト募集係」までお電話でのお問い合わせをお願い致します。

【全国のチルコポルトだよ】

《大阪府》
チルコポルト茶屋町店　06-6377-7767
チルコポルト南津守店　06-4398-1234
チルコポルト梅田店　06-6344-0523

《滋賀県》
チルコポルト草津店　077-554-3457

《和歌山県》
チルコポルト和歌山店　0734-31-2280

《香川県》
チルコポルト高松店　087-869-2128

《兵庫県》
チルコポルト神戸ハーバーランド店　078-360-0744
チルコポルトモザイクガーデン店　078-360-2477
チルコポルト明石店　078-936-2040

《高知県》
チルコポルト高知店　0888-60-7778

《埼玉県》
チルコポルト上尾店　048-777-2277
チルコポルト新越谷店　0489-61-4967

《東京都》
チルコポルト新宿店　03-3204-7390

《群馬県》
チルコポルト前橋店　027-237-4234

《宮城県》
チルコポルト古川店　0229-22-8677

《新潟県》
チルコポルト上越店　0255-45-2608

《千葉県》
チルコポルト茂原店　0475-25-9996
チルコポルト市原店　0436-75-6789

近年まれに見る初心者に優しいシューティング「ギガウイング」。
まあ、だまされたと思って1コイン入れてみそ。気持ちええから。

カプコンなんです!

第10回

実はアイシャは本物のシスターじゃないっス

という前置きは脇においといて、1カ月のごぶさたっー！

新年度っちゅーことで、新たにゲーセンに行き始めた人もおるやろう。とりあえずよろしゅうな。

さて、最終締め切りをすぎた「ジョジョの奇妙な冒険」やが、全体的にはスコアの更新はナシ。そのなかで大きくスコアを伸ばした、カプコステーション三条店の合格した馬場武士君が5位から一気にまくってトップでテープを切った。合格とも合わせて、

おめでとさんっ!!

さて、いよいよ集計スタートの「ギガウイング」。なんや少ないなぁ…。そのぶんスコアはガッツリしたものが集まっとるようや。現在のトップはメルヘンランド岸和田店のAB?君で、開幕から50兆9368億8610万2120点

という派手なスコアや。

このゲームは割と優しく1兆点まではいけるので、まずは楽しくスコアにチャレンジしてみてや。

攻略ではキャンペーンもやっとるんでそっちもよろしゅうに。

ジョジョの奇妙な冒険

エントリーネーム	店舗NO.	スコア	使用キャラ
合格した馬場武士	13	4221900	承太郎
T.H	10	3342400	花京院
T.K.T	9	3134200	ポルナレフ
YKKも妙な冒険	5	3049500	花京院
モモ	4	2753000	チャカ
カーズ	27	2494700	花京院
T.Y	1	2335200	花京院
シャドウスキル	2	2330300	承太郎
AHO	15	2308300	ポルナレフ
AKI	6	2295600	ポルナレフ
REN	22	2288900	承太郎
ニセみくにや	26	2242500	イギー
N.I	19	2212300	承太郎
CAP	14	2154800	アレッシー
関口芳徳	18	2087100	承太郎
タモツANI	20	2037900	ジョセフ
Y.E	21	1856000	承太郎
EVE	28	1831200	イギー
とまれなるほどザワールド	3	1705500	承太郎
K.T	16	1701400	承太郎
CUREC-NET	7	1670300	承太郎
T.A	17	1563000	承太郎
E.A	24	1460100	承太郎
アルティメット・C	25	1164800	承太郎
S.H	8	1100500	承太郎
CAP	29	1000300	花京院
AM	23	930000	承太郎
G.T.O	11	885560	承太郎
ドコサヘキサエンサン	12	223900	承太郎

ギガウイング(～3月31日)

エントリーネーム	店舗NO.	スコア	使用機体
AB?	1	50,936,886,102,120	カーマイン
BSS	15	49,498,111,577,420	ヴィーダシュタット
T.N	19	40,971,466,692,060	ヴィーダシュタット
トカゲ	29	38,854,012,078,670	カーマイン
YAT	2	31,137,998,917,940	ヴィーダシュタット
STR	12	27,073,919,423,800	カーマイン
Y.O	7	26,934,735,324,250	雷迅
J.I	11	23,708,014,035,140	カーマイン
ARS	27	18,627,020,166,670	ポーチカ
オダイン博士	4	17,852,038,173,190	ヴィーダシュタット
WIZ	6	13,638,534,533,380	カーマイン
千野　洋	13	7,566,472,702,860	ポーチカ
AAA	9	7,773,770,120	雷迅

チャレンジハイスコア参加店

①メルヘンランド岸和田店
大阪府岸和田市土生町2-32-7
☎0724(39)8436

②マジカルカプコ豊田店
愛知県豊田市東山町1-5-1
☎0565(88)8020

③メルヘンランド可部店
広島県広島市安佐北区可部5-11-17
☎082(815)5363

④プラサカプコン相模原店
神奈川県相模原市中央1-3-9
☎0427(51)2177

⑤ビバ・サーカス熊取店
大阪府泉南郡熊取町紺屋1-26-1
☎0724(53)5689

⑥ビバ・サーカス茂原店
千葉県茂原市高師1735
☎0475(25)8428

⑦メルヘンランド弥富店
愛知県海部郡弥富町大字鍋浦字南前新田123
☎0567(67)3144

⑧ビバ・サーカス本荘店
秋田県本荘市出戸町字岩渕下18
☎0184(24)3615

⑨ビバ・サーカス船引店
福島県田村郡船引町字原田14
☎0247(2)4524

⑩メルヘンランド分水店
新潟県西蒲原郡分水町大字笈ケ島4978-1
☎0256(98)4582

⑪メルヘンランド会津店
福島県会津若松市中町4-36
☎0242(28)0192

⑫メルヘンランド美濃店
岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆
☎0575(35)2677

⑬カプコステーション三条店
新潟県三条市須頃3-58
☎0256(33)7879

⑭マジカルカプコ佐和田店
新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783
☎0259(57)2717

⑮ビバ・サーカス桜井店
奈良県桜井市大字吉備542-1
☎07444(6)4605

⑯ビバ・サーカス柏村店
青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41
☎0179(25)3486

⑰マジカルカプコ取手店
茨城県取手市取手2-8-8
☎0297(72)6054

⑱カプコステーション十日町店
新潟県十日町市大字山本字谷内836番地
☎0257(52)5017

⑲カプコサーカス新潟東店
新潟市大形本町1-1716-1
☎025(275)3777

⑳プラサカプコン富津店
千葉県富津市青木124-1
☎0439(80)1840

㉑プラサカプコン山室店
富山県富山市山室226-2
☎0764(93)0111

㉒プラサカプコン座間店
神奈川県座間市ひばりが丘4-6207
☎0462(56)3644

㉓プラサカプコンコスモタワー店
大阪市住之江区南港北1-14-16
☎06(615)6151

㉔プラサカプコンエアロプラザ店
大阪府泉佐野市泉州空港北1番地
☎0724(56)8162

㉕プラサカプコン魚津店
富山県魚津市上村木413
☎0765(23)1102

㉖プラサカプコン野幌店
北海道江別市東野幌本町7番地5
☎011(385)6781

㉗プラサカプコン高岡店
富山県高岡市駅南2-1-1
☎0766(25)8226

㉘プラサカプコン横須賀店
神奈川県横須賀市若松町2-30-0100
☎0468(25)1471

㉙プラサカプコン大沢野店
富山県上新川郡大沢野町上大久保1985-1
☎0764(68)3067

シューティング初心者でもチャレンジ!ハイスコア!!

担当：福田柵太郎＆Mio

アイランド



時代の流れがもたらしたオンラインアイランド投稿。
イラスト・文章ともにしっかり届いているぞ、ありがとー！
だが、しかし！ペンネームが表示されないという謎のバグあり
テキストのケツにペンネーム付けてくれると助かります。
（ダブル爆裂究極拳コンビ）

今月のいっぱつ

最終ラウンド体力0からの大逆転

☆2月25日。オレは動揺していた。胸中いわく…、「どうしよう、ス、スープの中に敵がいる…」

ハイ、かなり頭がクラッシュしてるネ。

ここは大阪の某公立大学入試会場、まさに今がその試験中なのである。もっと詳しくいうと、英語と数学の2つの試験科目のうち、2時限目の数学の試験中だ。

一週間前にやった過去問題集において数学で0点をとった時点で、オレが合格することは、あ、ねいと確信。得意の英語で採点者が驚くほどの高得点をとり、数学で華々しく散って、ここを去ろうという方針に切り替えていた。その前の私立大学入試で、社会と数学の選択において、社会を選んだこのオレが、わずか20日程度で数学を固めることなど、どだいムリなプランなのだ。英語と数学に的をしぼるあたりが、大学もよく選んでるなって感じするよね。

そんないきさつがあるオレは、当日一時限目の英語で、思惑どおりのすばらしい成績をとった。そして次の数学、やはりこれは思惑どおりTOO BAD!!わかっていたがショックだ。これほど成績に落差のある学生など、オレぐらいだろう。

そのとき、苦悩して頭をかかえていたオレに、ある考えが浮かび上がった。オレは強い意志を秘めた瞳とともに、頭をゆっくりとあげる。このときバックで、ドドド…や、ゴゴゴ…という効果音がしたのは言うまでもない。

そうだ、どうせオレ一人だけなら、アッと驚くようなことをしてやろう!!これは「試練」だ。入試に打ち勝てという「試練」と受け取った!!

オレはペンをとり、白紙の答案用紙に文章を書き始めた。…50分後、で…できたっぺれり。そこに書かれた文章…題して「アーケードゲーム今昔物語」。大体、時間配分と自分の知識、そして経済学部ということより、ストⅡシリーズからビーマニシリーズまでの軽い紹介と変遷、ブームの原因の自分なりの推察、企業の事情。それらを稚拙ながらも満足のいくように文章にまとめたのだ。これも、ゲーメストを読んでいるおかげである。ゲーメスト万歳!!

…そして、すべては終わった。そのとき、終了のチャイムが…へへっ、三途の川の鐘が鳴りやがらぁ…。

んで、3月9日の発表当日、オレは…合格だ!!!!リリカル…リリカルっすよ～～。不合格者には、謝罪として腹でも切りたいほどである。…クスッ、チューでもすると思ったか、するワケないじゃん、そんなコト。

「入試では、何が起こるかわからない」。新高校三年生たち、肝に銘じておくように。ってなワケで、受験の友、新声社のゲーメストは、毎月15日、30日書店にて発売ぃぃ!!

（和歌山県　岩橋東吾君(あ)）

Ⓜうっそ！私大ならともかく、おカタイ教授がそろってるのが常の公立大で、そんな奇跡が起きるなんて！ゲーメストも受験生の毒にばかりなるわけじゃないのネ。

(福)男には猛毒、女には甘い媚薬といったところですか。

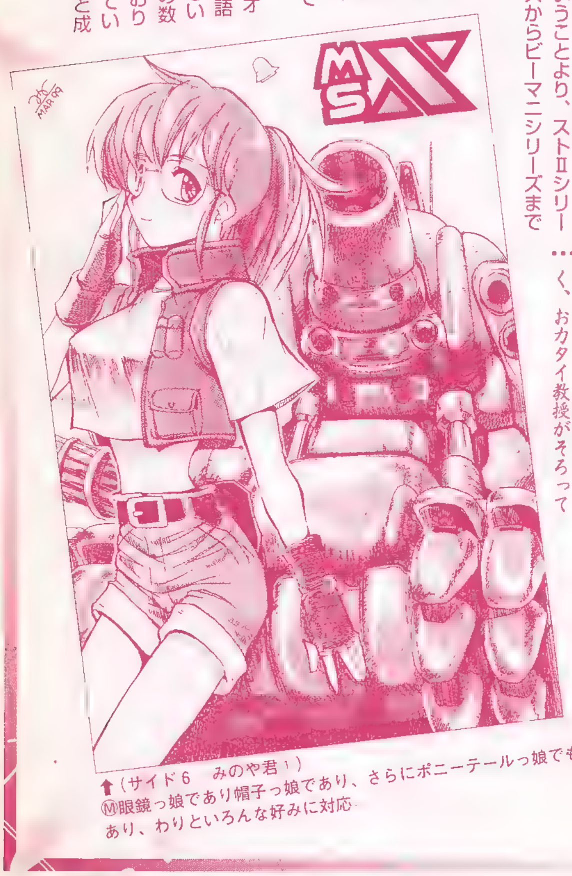
Ⓜ……。と、ところで、私も高校時代は数学がまるでダメで、そのかわり国語（現代文、古文、漢文総合で）が大得意だった。大学入試本番も、200点満点中、国語191点、数学32点とか、まさに岩橋君と同じような状況だったのよ。今だから笑えるけど。んで、数学を計算に入れなくていい某公立大に行ったんじゃよ。2次試験も国語だけだったし。

(福)あんたが選択したスーパーアーツは国語だったんですね。

Ⓜそーゆー貴様は?

(福)もろ文系であります。センター試験で数学は選択しなかったんですよ。俺は勝つ賭けしかしねぇよBYブリキワン。

Ⓜ負けるに違いない賭けも、勝てることがあると判明。おめでとさんでした！



⬆（サイド6　みのや君！）
Ⓜ眼鏡っ娘であり帽子っ娘であり、さらにポニーテールっ娘でもあり、わりといろんな好みに対応



クレーンゲームの景品を考える・2

Ⓜ3月30日号スカタン1号君の、お菓子用クレーンの景品に対する意見にこんなお便りが届いたぞ。

☆この文を読み、ふと思い出した昔の話。
あれは今から5年ほど前、わたしが高校生のころ、いつものように学校帰りのゲーセン詣でに行くと、店の軒先にあるUFOキャッチャーの中身が、菓子になっていたことがありました。しかも、それらはすべて100円以上の袋詰めor箱詰めもの（と言っても普通に買えるものでしたが）。普段UFOキャッチャーをやらない私でしたが、思わず1クレジット（100円）やってしまいました。結果はポテトチップスが一つ。
「20円くらい得したなー」
と思いつつ、そいつをかじりながら帰った私でした。
非売品にこだわらずとも、投入するコインと品物の値段のバランスがよければ、お客様は喜ぶんじゃあないでしょうか。
（愛知県　小田巻蛟太君Ⓘ）
Ⓜまあ、1回で取れなくても、遊び代込みだと思えば…というのもあるんだけどね。そのバランスがなかなかに難しい。客層はもちろん、そのときの世間のようすに合わせるのも必要だと思うし。

☆クレーンゲームの景品もさまざまだけれど、私の知っているもっともすごかったのはこれ。
「生きたメダカの入った小ビン」
引き換え券とかじゃなくて、本当に文字通りの品がクレーンゲームに入っていたのである。ビンはちょっとした水槽になっていて、玉砂利なんかが沈めてあった。そしてその中をメダカがスイスイ…。ド肝は抜かれたけれど、当然メダカは生き物だから、世話なんかは店でちゃんとしているのだろうか？（たぶん、ほっといて死んだら捨てているんだと思うが）それに、アームの弱い力で、水の入ったビンなんて取れようがないと思う。疑問に満ちた景品である。
これを見かけたのは滋賀と大阪。ほかの地域ではどうなのだろう？そして、もっととんでもない景品の存在も…。
（滋賀県　大聖リース君Ⓤ）
Ⓜ目新しさという点では、人目を引くものかもしれないけれど、生きものなんだから、入れっぱなしはどうかなという気もする。一応、しばらく水かえなしでOKという水が入っているらしいけどね。お菓子なども、店側の管理を必要とするものはたいへんだ。客がほしいと思うもの、店側が楽に管理できるもの、そのバランスがうまくとれて、かつ目新しいものって何かないものかな？ユーザー、お店側、両方の意見がききたいなあ。

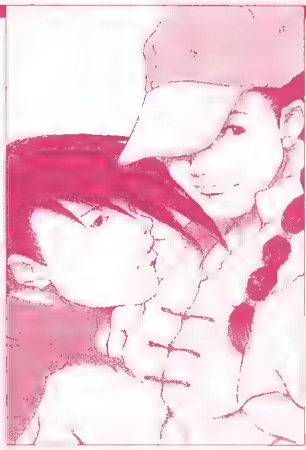

↑（東京都　娑薫世界一さん(2)）
Ⓜ今回もまた細かいね〜。髪の毛の1本1本、花びらの1枚1枚すべてに心が入ってる。


↑（北海道　ブーリバー君3）
Ⓜ今年もお兄ちゃんと同じチームになれるといいね。…お兄ちゃんはイヤみたいだけど…。

ピュア・アイズ

☆ZERO3の得点ランキング（アイキャッチが入るヤツ）を見て、ふと思った。全28キャラの中に、一人本当に澄んだ瞳のキャラがいる。最初リュウかと思ったが違った。コーディーだった。
リュウの瞳からは、心の強さ、意志の強さがひしひしと伝わってくる。苦しみぬいて、悩みぬいて、さまざまな葛藤をへて、それでもなお「原点」を見つめている。これがリュウの瞳だ（と思う）。
これに対しコーディーは、「何も見つめていない」。何の気負いもなく、自然に、静かに、本当に澄んだ瞳をしている。なぜか？理由を考えてみた。
マッドギアを倒し、おとずれた平和。だが彼は、その「変化」に身をゆだねることができなかった。周りがどう変わろうが、オレの知ったことではないと言わんばかりに。自分に対し自由であることを、コーディーは望んだのだ。
無論、彼自身、悩み苦しんだのだろう。だが彼は、あえてその苦しみを乗り越えようとはしなかった。周りに流されず、自分を貫く。そう、「主義（イズム）」。
ファイナルファイト以来のコーディーの変わりように、ユーザーはとまどったかもしれないが、オレはここにコーディー（カプコン）の「イズム」を見たような気がした。
もう一つ。ほかのキャラはみな、何かのために闘っている。リュウでさえ、真の格闘家になるために闘っている。けれど、コーディーにはそれがない。彼を束縛するものも、彼自身が執着するものも（かつての恋人さえも）ない。コーディーの「イズム」とは自由で、自然であること。だからその瞳は、誰よりも澄んでいるのだ。
彼の瞳と、バッドストーン（飛び道具）時のかけ声を聞いて、そんなことを考えさせられた。
「ハッハァー！」
（福岡県　セローム永野君Ⓔ）
Ⓜ以前もアイランドに、コーディーの変化に落胆したファンの投稿が届いていた。でも季節をふたつ越えたら、こんなすてきな考え方にたどりついた人がいた。見慣れたあのコーディーの姿も、新鮮に見えるかもしれないね。

準備はいいかい？


↑（京都府　ERIさん④）
Ⓜ双子でもレスラーでもカラテカでもスーパーモデルでも、殺戮マッスィーンでも復讐鬼でも鉄魔人でも復活のあの人でも、滅殺でも忍者でも紳士でも仙人でもな〜んでもOKである。

ストⅢ3rd特集&MOOK イラスト・文章募集のお知らせ

Ⓜみんなが大期待のストⅢ3rd。
7/15号（6/15発売）では、アイランドで特集を組みたいと思う！モノクロイラスト、マンガ、文章ネタ（1000字以内）など、グワシと送ってくれたまい。
しめきりは、5月14日必着。
期間が短いかもしれないけど、ゴールデンウイーク中にしっかりプレイして、ネタ探ししてねん。
あて先はどちらも、

ゲーメストアイランド
「ストⅢ3rd特集」係。
ムックは5/29必着!!



☆彼らを見てあなたは怖いの？私はなにも感じないのに。

⬆（大阪府　虎杖せなさん⑥）



⬆（大阪府　M・サキさん5）

㊢タイムリリースで7の月に出るかも（アリエーぬ）。

第四次ゲーセンブーム？リズムアクションゲームの隆盛（RAG）

このトシになって、「ビーマニ」だの「DDR」といったリズムアクションゲーム（以下「RAG」と略す）にハマっています。

私から言わせれば、RAGブームは、「第4次ゲーセンブーム」と名付けたいと思います（ちなみに第1次から順に「インベーダー」「テトリス」「ストII」）。

証拠に、札幌にスガイビルというのがあるのですが、ビルの1階がRAG専門コーナーになる予定です。それ以前にも、ビーマニ2基、DDRにおいては、なんと4基もありました。ほかにはVJ2基、ポップン、ギターフリーク、バストアムーブ、モグラッパー各1基（↑すべて、RAG専門コーナーができる前）。

昨年11月にはビーマニ、DDR各1基しかなかったことを考えると、ブームのスゴさがわかると思います。ちなみに、「RAG専門コーナー」は、スガイビルによると「全国初」なんだそうです。

いや、待てよ。RAGブームは札幌ローカルで、東京（というか、本州）ではあまり流行ってないのか？DDRの2ndMixをプレイするのに15人待ちというのは、札幌onlyなのか？

そういえば、札幌の音楽チャートはダンス系（それもR&B系やHipHop）に強いと聞く。そのへんも踏まえて、RAG（くどいけどリズムアクションゲームの略）ブームは全国的にどうなのか。ぜひ調べてほしい。

とりあえず、RAGコーナーに行ったらまたリポート送ります。

P.S. RAGにすでに5万円使った。DDRは合法ドラッグだ。そのぐらいハマる。

（札幌市　Night Cruise君㋜）

㊢ゲーセンに欠かせない存在になっているのでは？と思わせる勢いのRAGジャンル。『盛り上がっているプレイスポットリポート（ウチでは～が何台もあり、ティズニーラントなみに長蛇の列…、こんな超絶プレイをこなすA級パフォーマー伝説）』などありましたらアイランドまでよろしく。全国からの情報待ってるぜい。

いつかはこんなクレイ爺に

☆クレイジータクシーは楽しっす！　日常は日々安全運転男（うそ）として車の運転を気をつけてますが、あのゲームはそれがぶっこわれる!!

CRAZY!CRAZY!CRAZYyyyーと心の中で叫んでアクセルふかせ!!

（岡山県　外道丸君㋕）

㊢狂気大賞客部門はやはり牧師か。聖書を振り上げ「GO!」叫ぶ様はゴットも裸足で逃げ出すぜ！神はハダシなのか？

クレイジータクシー」をみていると、あちらのお国の運転手は皆あんなか、と思いがちですが、それはタイトルの「クレイジー」部分を見逃し過ぎですか？

（千葉県　矢部嘉宏君㋖）

㊢うん、見逃し超過。『クレイジー』と銘打てば、ビルクライミングも合法だ

ジョジョだが、もっといろいろな技があればよかったのに。たとえば承太郎「死んだふり」。

ぶっ倒れて動かなくなる。ただし、服の中でスタープラチナがガードしているのでノーダメージ。

10秒以上続けてるとマジで逝っちまうので注意。

（長崎県　佐伯渡君㋗）

㊢スピーカーに耳つけて、心臓の鼓動を確かめるとか

100円5秒最速伝説　プセ死にワンスモア

プセ死に…初プレイ時によくあるヘッポこなミスおよびゲームオーバーの総称…かな？慣れてからのうっかりミスにもよく使用される…ような。

No.256の「今日も明日もプセ死に記念日」を見てグラを愛する人がいることを知り、感激しました。ちなみにオレは初プレイで紫のツルにはじき殺されました。

（京都府　16bitの88君㋘）

㊢蝿を打ち落とすがごとくにパァンという感覚ですな。

ゾンビリベンジ初プレイ!!ゾンビ3人（？）倒して自分のキャラ（スティック）も倒れた!!

オラタン初プレイ!!まちがってテムジン選択!!（ホントはバトラー）そして、ステージ1で爆死ー…。

（東京都　紫蒼亜竜さん㋙）

㊢その悔しさがマスターへの第一歩　踏み出さぬことには始まらないよね！　そして、今日もプセ死にー、キーッ！

我らの請いカナエタマエ

サターンのリアル麻雀アドベンチャーで、ジャンギャリバンという宇宙ヒーローが登場する。ホットギミック3に全身タイツで出てもらいましょうよ。Pギャル込みで（そっちがメイン）。

（新潟県　鉛筆小僧君㋚）

㊢助けて番長X指定様！

ちょっと見てみたい趣味の対決『ゲーマーズのデ・ジ・キャラット』編。

1.『マスコット対決～VS.㋘屋のメルティ』

10歳児に負けたら情けないぞメルティ！

2.語尾対決～VS.アリカの三原氏

「にょ」

「にょろ」

「にょ？」

「にょろ！」

…なんか壮絶。

3.語尾対決2～VS.犬福。

「にょ」「にょ」「にょ」

…もうなにがなにやら（笑）。

（茨城県　妖怪出魂君㋛）

㊢語尾に「にょ」をつけるゲー●ズのマスコットキャラだが…10歳とは知らなかった

一発企画　ギガウイング　声優キャスティング！（独断と偏見）

真之介…矢尾一樹

アイシャ…國府田マリ子

ルビー…折笠愛

シュトック…秋元洋介

（東京都　TNT火薬君㋔）

㊢編集部在住のボイスソムリエ（修業中）さんに聞いてみたぞ。先生お願いします。

「ルビー、シュトックは頷けるがアイシャは違うでしょ。矢尾ちゃんは芝居くさくなるかも。独断と偏見だけどね」



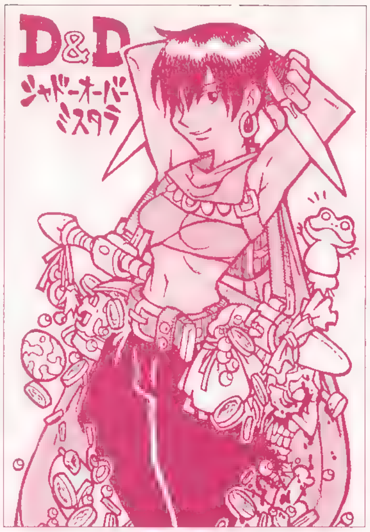
⬆アナ・ヲ・開ケル・ハ・楽シイヨ～。

のんきな日常



☆僕が「ジョジョの奇妙な冒険」を遊ぶために急いでいると、ふと、歩いていたオバサンに、
「あんた、スタンドが出てるよ」
と言われた。
「なに!?」
そう叫びながら、僕の心はスキップだった!
ついに俺にもスタンドが!! 接近型もいいけど、遠隔操作型ならコタツにいながらしてミカンが持って来れるなあ。そうだ、名前は何にしよう。こんなことなら、もっと洋楽聴いとくんだったなあ…。
でも、このオバサンただ者じゃないよなあ。やっぱマンガみたく、ケンカになるのかしら。どうでもいいけど荒木飛呂彦先生って、ノンフィクション作家だったのか。偉大だなあ…。
振り向くまでの間、そんなことを考えていたが、もちろん、出ていたのは僕の自転車のスタンドだった。僕の心、無事現実に帰還。
「夢のあるマンガだよなあ…」
自転車と彼のスタンドに、命名が決定した。
（広島県　菅原敬君㋝）
Ⓜ実はそのオバサン、相手の心を読めるスタンド持ってそう。さらにその後、八百屋などで店のオヤジの心を読んで、巧妙に値切りまくり

先日、PHSを100円で買いました。別の日、マルチャンDEグーをやったら、速攻で終わりました。ものの価値ってなんなのでしょう。
（新潟県　柊子さん㋝）
Ⓜゲーム代を基準にお金の価値を考えると、むなしいときもアリ。私の場合柊子さんと逆で、ゲーム代にしたほうがいいと思っちゃったりするんだよね。「このTシャツいいなあ。でも40ユンか…（BY ストⅢ IN 50円ゲーセン）。40もあったら…あったら…」
…マニア心がイヤになるわ。



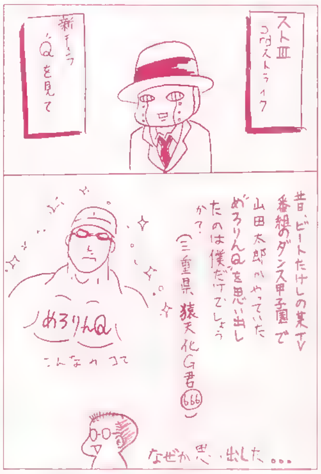
➡（大阪府　パンチ柔兵衛三厳君⑧）
Ⓜサターン版やってる? 新声社刊の攻略本見ながらすみずみまで楽しんでちょ。

ゲムセン夜話 翁との遭遇

とある日曜日の昼下がり。近所の公園では桜が咲き始め、町は人でごった返していた。僕はというと、別にやることもなく漠然とゲーセンに足を運んでいた。
日曜とあってゲーセンも混雑している。すっかり対戦風景を見なくなっていた「ストZERO3」にも今日に限って何人か人が付いていた。
（久しぶりの対戦だ）
少し嬉しくなりコインを入れた時、視界の隅に違和感を感じた。ふと目をやると、「電車でGO!」の筐体に一人の老紳士が腰を下ろしていた。
（ぽっぽや…）
そう思いながら見ていると、老人はコインを入れた。しかし、それっきり彼は『スタートボタンを押してください』の表示の前で固まってしまった。
（これだから老人は…）
心の中でつぶやきながらモニターに視線を移した。が、どうしても画面の前でフリーズしている老人が気になって仕方がない。
僕は席を立った。そして老人に近付き、
「このボタンを押すんですよ」
と言った。我ながら大胆な行動に出たなぁと驚きつつ、動けなくなりボコボコにされているユーリに心の中で謝った。
老人の運転する列車は、最初の馬掘駅を豪快に通過し、ゲームオーバーとなっていた。
「難しいね」
バツが悪そうに立ち上がる老人。
「初めてだから仕方ないですよ」
あまりにも素気ない返事に自分でも嫌気が差した。しかし次の瞬間、自分でも信じられないような言葉が口から飛び出した。
「もしよかったら、一緒にゲームやりませんか?」
……じーさんをナンパしてしまった。一瞬だけ後悔したけれど、老人がニッと笑ったのを見た途端、そんな考えはどこかへ飛んでいってしまった。
とりあえず二人で出来るゲームを探すと、『TOKYO WARS』が目に留まった。一通りの操作方法を教え、僕と老人はコインを入れた。
「私は陸軍の将校だったんだ」
老人は言った。しかし、画面の中の戦車は素人の動きそのものだった。やがてゲームが終わった。老人の「緑軍」は僅かの差で勝利した（もちろん『勝たせた』のだが）。
「最近の戦車は乗りやすいね」
と彼は笑いながら言った。
その後、僕らは缶ジュースを買ってゲーセンの階段に腰を下ろし、少し離れた所に置いてある『DDR』を眺めていた。
「もう帰るよ。今日はありがとう」
不意に老人が立ち上がった。
「また、時々来ることにするよ」
と言って老人はゲーセンを後にし、人ゴミの中に消えた。意外なゲーセン仲間ができたのは嬉しかった。今まで感じたことのない不思議な満足感を噛みしめつつ、僕も家路につくことにした。
「この物語はノンフィクションです」
（東京都　天空の要塞B-17君㋟）
㋺このとおり「ちょっとした親切心」ってやつはゲーセンを面白くするスパイス。しかし、元陸軍将校に戦車操縦法をレクチャーするとは。貴重な体験してるなあ



⬅（千葉県　笹峰ひでとし君⑨）
☆身体を締めつける冷たい装甲…外してくれるのはあなた?



⬆（三重県　猿天化G君⑩）
㋺彼の芸では犯人身代金要Qが一番だった。


⬆（鹿児島県　宣教師ゴンドルフさん⑨）
☆人間にも機械にもかならず訪れる。チアフル『わくわく』

リフレクトフォースを使わずしてクリアは可能か？
ただ今五面攻略中…



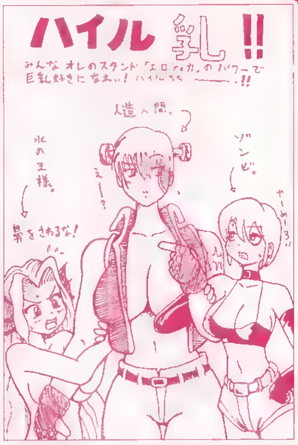
エロス村

たとえシンドローム

先日、友人に彼女ができたことが発覚。すかさず「バーチャロンで例えるならダレよ?」と尋ねたところ、「ライデンかな?（胸の）ボリュームあるから」という答えが返ってきました。
（栃木県　メカフェチF君(ち)）
(編)たとえられた女性は喜んでいいのか?

「ガントレットレジェンド」成長はおもしろいが、体力回復が少なすぎる。データイーストの「キャプテンアメリカアンドザアベンジャーズ」並だと思う。
（東京都　TNT火薬君(つ)）
(編)一撃でもくらってたまるかフガー!という気持ち、大事。

人がDDR2ndのハードモードで苦しんでいるときに、女子小学生（9歳前後）が横でパラノイア（アナザー）をAランクでクリアしていきました。しかもカッコよく。
やはり寄る年波には勝てないというか、張り合ってアナザーを選択したら30秒で終わりました。しかも足にきました。
まさに年寄りのコールドワラー（英）。ダメじゃん。
（佐賀県　諸江君(て)）
(編)6時までという制限をモノともせず極まっちょるが多い子供（＝子ゼルダンサー）。1プレイ200円というハンデもなぜか楽々クリアしているような…ダメじゃん私。



⬆（東京都　ナチチ党　素敵☆凡人君15）
☆～あらすじ～エジプトに上陸したジョジョの一行だったが、謎のスタンド「エロティカ」の力で胸がふくらみはじめてしまった…!!


⬆（京都府　大山高嶺さん14）
精神まで、その快楽にのみこまれて…。

ま、間違いない あれは奥義腿断誓誌 ななに腿断誓誌だと〜

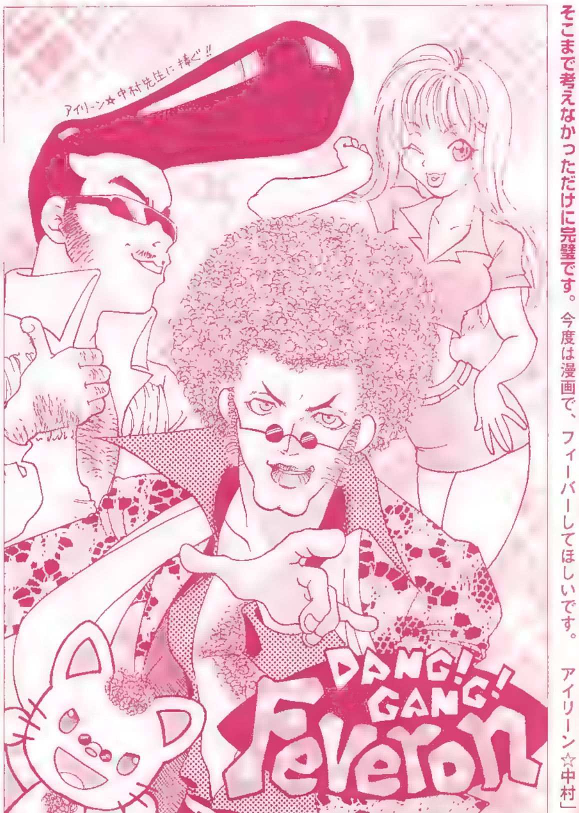
いつものようにアンケートの記入を終え、私はハガキの切り離しに取りかかった。ハサミが…ないみたい。付近を捜索する。
ゴミ箱と化した部屋を探し回り、やっと青龍刀（OLFA製¥200）を発掘。次は下敷きとなるものを探す。コンプティー○発見。却下!
…下着や靴下の山中からハダカエミリオが表紙のメスト、キカイオー、覇王丸…出るわ出るわ。よからぬことが頭を横切った。ゲーメストを下敷きに使うだと?!
内なる声（モデル：にょー東）「メストなんて1年経てばただの××だぜ?なにも迷うことはねーぜ!」
内なる声（モデル：いをり）「ゲーメストとは誇り高きゲーマーの象徴、君はそれをその剣で斬り刻もうというのか?」
うーむ困った。いっそのことアンケート出すのをやめようか?でも、せっかく書いたしィ、プレゼントもほしいしィ、切手も貼ってしまったしィ、ではメストを斬るというのか。しかしそれでは…。
かといって、立ち上がって隣りの部屋まで下敷きを取りに行くのはめんどくさいし…。
東「一瞬で終わるぜ、スパッといけ、スパッ…」
庵「人は一瞬の行為を、一生後悔するものだ」
テクノドライブで判断力を磨いた日々は一体なんだったのか?
東「この間の遺恨おぼえたか!」
庵「全然違うぞ」
東「敵は本能寺に…」
庵「うるさい、だまれ!」

うおー、誰か助けて!
数分後、アンケートハガキはメスト本体との切り離しを完了していた。結局メストは斬れず、自分の太ももを下敷きにあてがい切り離した。
東「バカな、なぜ…」
庵「よくやった。それでこそ真のプロだ」

そして、難を逃れたハダカエミリオは下着の山の下で再び眠りについた…。
P.Sそれでも少し太ももを切ってしまいました。
（長崎県　鍵持ちの青年君(な)）
(編)うーむ、私は今まで誇り高きゲーマーの象徴を枕にしていたのか…。

のび汰のバンカラ部活動
スリルドライ部

「スパイク部」「犬福部」に続いて…。
「スリルドライ部」…それはとてもハードコアな自動車部（体育会系）。四輪ならば、車種を選ばずに、そして無事故で
「いかに公道で美しく踊れるか」
がテーマの禁欲的で豪快なモータースポーツです。あなたの入部をお待ちしております。
高速バス担当(DDR部とかけ持ち)より。押忍。
（埼玉県　レガシィRStypeR A in名古屋君(と)）
(編)教科外活動にしてはあまりにアナーキィーだ。さて、この春にビザールでアーケーダーな部活動を設立したキミは、部則・裏活動内容・闇部員紹介などをアイランド内「のび汰のバンカラ部活動」まで申請するが因果。



⬆（神奈川県　藍屋キリコさん16）

(編)なんと、フィーバロンデザイナー・アイリーン先生からコメントがいただけたのだ!
「強烈な作品、ありがとうございます。忘れかけていた大切な何かを、呼び覚ましてくれるような作品ですね。胸毛の描き分けといい、腰のくねりといい、光ってます。とくに魚太郎のアフロっぷりは、**ケイブの社員もそこまで考えなかっただけに完璧です。**今度は漫画で、フィーバーしてほしいです。
アイリーン☆中村」

超芸魂



→（東京都　[illegible]介に[illegible]ぐ君⑳）



→（遊ingポイントセオラ　スキマ君㉒）
Ⓜ助けて、クロダコブラザァズ。



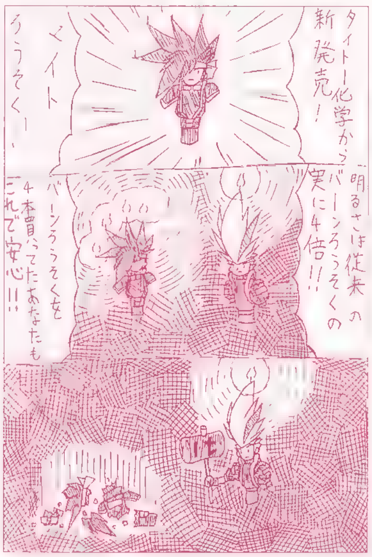
→（埼玉県　万魔君㉒）
Ⓜそもそも、爪なんかで攻撃するから返り血を浴びるんじゃ？ってのも聞いちゃだめ？本末転倒。



→（宮城県　川村裂破君㉑）
Ⓜじじいの後ろにいれば大安心。さぞ戦時中には活躍されたじゃろうて…



→（福岡県　服部膵蔵さん㉔）
Ⓜドラ焼き用意してあげてください。



→（長崎県　佐伯渡君㉕）
Ⓜもとが炎使いなだけに、炎がらみのことはなおさら負けたくないようで…。



→（千葉県　会田惣君㉓）
Ⓜ何も考えずに笑ってほしいの。

アスラの技名には意味がある！

☆突然ですがみなさん、侍魂2アスラ斬魔伝の主人公・アスラ（修羅）の武器（必殺技名）について疑問に思っている人も多いと思いますので、それを知る方法、およびその出どころを、SNKさんの許可なしにお教えしようと思います。その方法とは、

⑴技名をローマ字になおす。
⑵それを逆(右から左)に読む。

これだけ。

この方法を用いると、

レフィシュル(剣)→ルシファー
ブベズリーブ(斧)→ベルゼブブ
ナハイベル(鎌)→リバイアサン
ロジェレフ(槍)→ベルフェゴール
シェドムーサ(矢)→アズモデウス
ノマム(盾)→マモン
サナタス(杖)→サタン

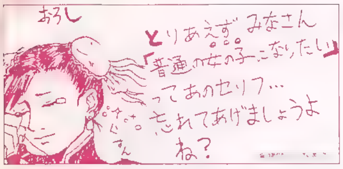
となります（多少強引ですが）。

これらはすべて「七つの大罪」という、絶対犯してはならない（とされる）罪七つを司る悪魔たちの名称です。大まかな点だけ説明すると、

○**ルシファー**
「傲慢」を司る、悪魔のリーダー。かつては大天使だった。有名。
○**ベルゼブブ**
「大食」を司る。「蝿の王」のふたつ名で有名。
○**リバイアサン**
「嫉妬」を司る。最近8作目が出たばかりの某人気RPGの召喚獣などで有名。
○**ベルフェゴール**
○**アズモデウス**
○**マモン**
それぞれ「怠惰」「好色」「貪欲」を司る。
○**サタン**
「憤怒」を司る。ルシファーと同一人物とする説がある。結構有名。

もっと詳しく知りたいという人は、がんばって自力で調べてください。
P.S.この方法は特殊技名にも使えると思います。

（大阪府　ゼブラ君㉑）
Ⓜふむふむ、この悪魔たちは、悪魔召喚が楽しい、某3DダンジョンRPGでも有名だね。わけのわからなそうな技名でも、ちゃんと意味があるんだって納得。



↑春麗Ⅲ～忘れたいのに～。㉜

☞K.O.F.97の時（テリー、マリー、ジョーのゲーメストチーム）のようにゲーメストさんのオリジナルキャラクターが出るゲームが発売されたらいいな。
（東京都　黄龍君㋯）
㊢ダストオブヒューマンRは読んでくれた？ライターってみんなゲーム向きかもよ。

☞クレイジータクシーの客は移動手段ではなくスリルのためにタクシーを選んでいる。

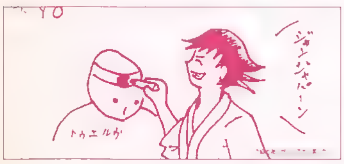


↑エレメカできそうだ。㉚

（埼玉県　グリズリー崎君㋹）
㊢「TAA(近けりゃ歩いてけよ赤い客)」

☞犬福部宛　嫌いな犬福…電脳福、かえる福。全然可愛くない!!かえる福なんてただのカエルじゃないか。
（東京都　みずさわ慶希君㋱）
㊢電脳福は編集部でも人気ないにょ。

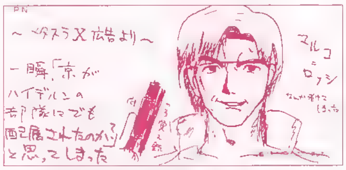
☞おジャ魔女どれみをどう思いますか？
（茨城県　ブラスター蒔君㋲）
㊢「もー、ぷっぷのぷーだっ！」
しもでん「メガネッ娘くわぁっ!!ぱいぱいぽっぷぷわ（以下略）」
ゆさっぴ「おれ、ポップちゃんだから」
3人「90年代最大のヒット作！おジャ魔女どれみ!!!!日曜8:30か（以下二万字は割愛）」


↑ジャンノンマルトというトコか。㉛

☞㊢自分でやっといてなんだが、今回のつっこみ三昧イラストはまるでビートマニアの配置のようですね。

☞No.259のアラーアイランドってなんですか。宗教？マホメットくさい。
（栃木県　Tomくらげさん㋒）
㊢投稿者はみんな回教徒。

☞メタルスラッグXの広告を見て「あっ、草薙京がいる」と思ったのはオレだけじゃないハズだ。
（埼玉県　カズリン君㋫）
㊢お口にチャック！(奥地にちゃっくん)



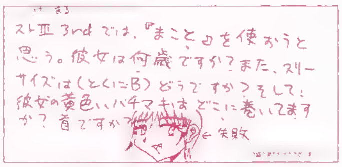
↑今なにやってんの？え!?外人部隊？㉟

☞いけそうだぜ！ギターフリークス＆ドラムマニア＆ビートマニアのセッションプレイ（参考出展）！これでバンド仲間探してプロデビューだ！しかるのちメンバーと音楽性の違いでケンカ、解散してよろしいですか？
（埼玉県　シェイカー君㋬）
㊢ゲーセンだと観客動員数に難あり。発売されたら全国ツアー敢行しなさい。

☞つっこみ三昧のつっこみは読者がつっこまなければいけないっスか？
（島根県　ヒロくん君㋭）
㊢ヒトから蝉まで門戸はおっ広げてある。

☞アシュラブレードをみたことがありません。アーケードですよね。コンシューマですか？
（福岡県　かー、君㋮）
㊢容赦ないほどアーケードです。

☞ビートマニアはアシュラマンが有利っぽいですが、DDRはサタンクロス最強でしょうか。分離できるし。
（新潟県　NANAMIさん㋩）
㊢ヘイ！ティーチャーサムソン！



↑落ち着こう。㉝



↑やりたいぞこれ！㉞

つっこみ三昧

またの名をつっこみザビエルパーク

☞ＶＪの投稿に対する福氏のキャプションが、『Big Beat』の『Ninja』てな曲だよ、となってたんすけーどー。正解は、『Big Beat』の『Momky Brain』ですぜメーン。ビジュアルが『Ninja』っつーこった。重箱隅つつきーなカンジさね。
（ネオ板橋区コロニー　S.K君㋦）
㊢ぬ、なんか私のミスが目立つな。

☞No.255の格闘ゲーム全主人公リストにコレだけは言いたい！
ファイアースープレックスの主人公はテリー・ロジャースだ!!
不明とはなんだ、不明とは！
（兵庫県　スコアネームNEW君㋧）
㊢全国他2名のスープレックスmaniaからも指摘がきていたというー。

☞武力は超鉄ブリキンガーの姉妹品だ。
（埼玉県　しょっつる鍋君㋨）
㊢その根拠は、なんなんだ（レミー風に）？



↑（静岡県　中村英明君36）
㊢ローマ字入力が悪いんだ！
SHIZUOKA→SAGA→CHIBA
ぜんぜん似てないぞ！YEAH！



↑（大阪府　大津もち子さん27）
㊢その筋…ね。



↑（熊本県　エレ金哲君28）
㊢桃太郎INガンジスか

大窮地！毒島アイランド

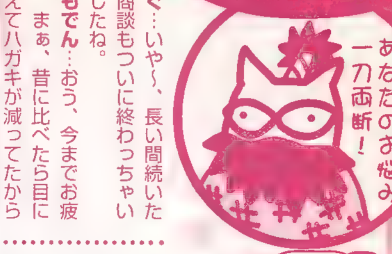
Hi gays!大々的におおすずと募集した毒島アイランドだけど、じつは2通しか届いてないんだYear(泣)!で、締め切りを5/25まで延長するので、毒島・ゾビリベに関する感想・コスプレなどよろしく。連休投稿もなかなかオツなものだぞ。



↑ぜんじ編集長もお気に入りの毒島兄ィ。実現なるか？

ご相談の場

あなたのお悩み一刀両断！



ぴぐ…いや～、長い間続いたご商談もついに終わっちゃいましたね。
しもでん…おう、今までお疲れ。まぁ、昔に比べたら目に見えてハガキが減ってたから仕方ないやな。で、問題は後がまをどうするかなんだよな。
ぴぐ…ん～、いきなり言われても困る…そうだ、ご商談を受けて「ご相談の場」ってのは、どうスか？なんつって、なははは…。
しも…ああ、ご相談、いいね。
ぴぐ…なはは…って、え～!!ホントにそれでいいの？
しも…ん、じゃ明日までに1色1ページよろしく。
ぴぐ…え～、そうなの？

ぴぐ…っつ～わけで、スーさん、はりきっていこうか。
スー…なにがい!?
ぴぐ…だから、ご相談。なんかないの？オレに相談するようなコトは？
スー…ない。
ぴぐ…じゃ、オレの相談にのって。ご相談の内容どんなにするか困ってんのよ。
スー…これって、そういうコーナーなのか？そうだ、アレ、どうよ。よくくる質問なんだけど「どうやればゲーメストライターになれますか？」っての。実はきちんと答えたコトないでしょ。
ぴぐ…いいね。じゃ、オレの相談解決したからオヤスミ。
スー…待てーい!!。

今月の疑問
ゲーメストライターになるには、どうすればいいの？

ぴぐ…大きく分けると「募集」と「紹介」と2通りあるよね。スーさんはどうだったよ。
スー…俺は去年やめたライターの「借金」の紹介で。借金が「バーチャロンやる人探してんだけど、スーさん、メスト来る？」って。で「うん、行く」って即答したら、借金が編集者の人と面接する機会を作ってくれて、面接受けて編集部入りしたって感じ。
ぴぐ…他にも、本誌でときどきライター募集してるよね。そういった機会に履歴書とか送って、面接受けて…っていう方法もあるから、必ずしもライターと知り合いじゃなくてもチャンスはあるよ。紹介にしたって、知人なら誰彼構わず声かけてまわってるワケじゃないし。
スー…ただ紹介と違って、面接ですべてを一から見るワケだから、多少は見る目が厳しくなるよな。けど、紹介にしてもウチのライターが一次選考をやってるようなもんだから、紹介のほうが入りやすいってコトもないんじゃない？
ぴぐ…じゃ、そのへんは実際に面接をやってる編集にも聞いてみるか。

ぴぐ…っつ～ワケで、どんな感じなんですか、実際？
しも…ご相談はアカった？
ぴぐ…そのための質問です。
しも…あぁ。そうね、募集の場合、まずは書類選考するんだけど、重視するのは自己アピールかな。履歴書だけ送ってくる人も多いんだけど、それだけじゃ判断できないんだよね。
スー…ちゃんと募集要項読んでないようなのは予選落ち。
しも…そりゃ、そうでしょう。最低限の体裁だけは整えてくれないと。
ぴぐ…アピール文だと、どのへんを見てるんすか？
しも…このゲームで何点出しましたとか、何処の大会で優勝しましたって書いてあるのが多くて、それも考慮には入れるんだけど、ひとつのものしか見えてないようだと足りないよね。
スー…僕○○はちょ～大好きで～す、でも他は興味ありませ～ん、みたいのはダメ。
しも…そうそう。もっといろんな視点で、ものを見ることのできる人のほうがいい。
ぴぐ…じゃ、面接では？
しも…そうね、人によっても違うんだけど、どれだけゲームのことを考えてくれているかってのを俺は聞くかな。後はどれだけの熱意が感じられるかとか。熱意と言っても、さっき言ったように単になにかのゲームを偏愛してたり、変にアツくなって舞い上がったりするんじゃなくて、しっかりした考えを持っているかどうかが大事。
スー…ただゲーム大好きで～す、ゲームやってお金もらえるなんてサイコ～、じゃ務まらないんスよ。
しも…ただの巷のウマいプレイヤーだったら、即ゲーメストライターになれるってワケじゃない。アーケード業界全体について、過去の作品が業界にどういう影響を与えたのか、今後のアーケード業界の展望、とかいろんなことを考えなきゃいけないわけよ。もちろん面接の段階でそこまで求めるのは酷なんだけど、そういう片鱗ぐらいは見せてほしいというのが本音かな。
ぴぐ…ゲームの腕とかは？
しも…繰り返すけど、必ずしもゲームがウマい＝優秀なライターというワケじゃないから。ボク、ヴァンパイアセイヴァー3コインでクリアできました、なんてのはさすがに困るけど、逆にただウマいだけのプレイヤーなら、そこらにいっぱいいるわけだし。ひとつのゲームだけできるんじゃなくて、いろんなジャンルのゲームにも興味を示してほしい。その中でライターとしての適性を持った人となるとね。履歴書とアピール文、面接とごく限られた時間と材料で判断しないといけないワケだけど、やっぱ、その中でもセンスが感じられるような人かな、言い方は曖昧になっちゃうけど。後は原稿早くアゲてくれること？
ぴぐ、スー…うっっ（逃亡）。

スー…おと～さんはどうだったんよ。
ぴぐ…オレ？募集だよ。
スー…どんなコト聞かれた？
ぴぐ…忘れた。昔のことだし。
スー…おーい!!
ぴぐ…うそ。実はオレ、目指せハイスコアの…。
スー…全一なの？
ぴぐ…最後まで聞けよ。ハイスコアの集計アシスタントで入ったんよ。当時はライターも少なかったから、なんか気付いたらライターの席に収まってた。だからライターの面接とは微妙に違うかも。
スー…じゃ、いい。
ぴぐ…まぁ、聞けって。オレんときはね、どんなゲームをどれくらいやってたのとか、どういうゲームが好きなのとか、なんでウチで働きたいと思ったのとか、かな。
スー…高校出てすぐだっけ。
ぴぐ…うん。上京してすぐだから18のとき。今思えばかなりの世間知らずね。今考えれば、もっといろんな世界を知ってからでも遅くはなかったと思うよ。ライターの中にはゲーセン店員、ゲーム会社やディストリビューター出身の人って結構いるから、そういう視点でゲーム業界を見れるってのは正直うらやましいと思うこと多いしね。
スー…たまには、まともなことも言うのな。
ぴぐ…やぁねぇ、照れるやん。
スー…まぁ確かにいろんな知識や経験を身に付けてからでも遅くはないよな。考え方に幅も出るはずだし。
ぴぐ…結局はゲームがどれだけ好きで、どれだけ情熱を持ち続けられるかってことになるのかな。

といった感じで緊急発進した「ご相談の場」であるが、読者諸氏の投稿なくしては成り立たな～いので、ゲーメスト、ゲーメストライター、アーケード業界その他もろもろに関する疑問、PSメッセージでは入りきれない質問や日常生活のお悩みに至るまで、な～んでも気軽に相談を持ちかけてくれたまい。
我々も全力ぶちかましで答えていくぞ。

宛先はこちら…
〒101-8935
東京都千代田区神田
神保町1－26
「新声社 ゲーメスト
ご相談の場係」まで。

お便りいっぱい
待ってま～す。

お便り募集!!
ゲーメストアイランド&カラーアイランド

★アイランドではあなたの投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。
アイランドの締め切りは毎号発売の40日前です カラーアイランドはコーナーを参照してください。
イラストを封書でまとめて投稿する際は、1枚1枚の裏に住所氏名ＰＮを忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してくださいね。アイランドでは、ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカをプレゼント！さあ、ハガキを投稿するのは一時の恥、送らねば一生の恥だ～！
★１色の鉛筆描きやカラーの蛍光色は印刷に出ないので使用不可です。
★紙などの投稿以外に、データ投稿も受け付けています（下記データ投稿規定を参照してください）。

アイランド&カラーアイランド データ投稿も受付してます！

データ投稿には2種類窓口があります。ひとつは、従来通り、郵送での投稿。そして、メールでの投稿です。

《郵送でのデータ投稿（主にイラスト）》
★データ投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、120MB、230MBのMO、CD－Rでも受け付けます。メールアドレスを取得されているなら、投稿用アドレスへ直接メール投稿することもできます
Mac、DOSどちらのフォーマットでもOK。
なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。
★データ投稿の場合も、必ずディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、P.N、コメント等を記入してください。複数枚のメディアで投稿する場合はタイトル、ナンバーもラベルに表記してください。HPをお持ちの方は、住所氏名P.Nの他にアドレス（HP&Mail）も書いてくれるとうれしいな。
★カラーアイラントの人気投票の集計対象は、本誌綴じ込みアンケートはがきのみなので注意。

《メールでのデータ投稿（イラスト&文章）》
★アイランドでも電子メール投稿が可能になりました。ホットなテキスト、イラストをお待ちしています。
文章は、例外もあるけど、最大400文字前後にまとめたほうが掲載されやすい。
★また、テキストは誌面の都合上、ハガキ投稿と同様に編集する場合がありますので、その点はご了承ください。
★画像（イラスト）投稿の制作環境はデータ投稿規定に準じます。ただし、アイランドの投稿は1色の受付となりますので注意！

《データ投稿規定》
★サイズは基本的に自由ですが、縦横の比率はできるだけはがきサイズで。（推奨サイズ 592ピクセル×874ピクセル）
★色数に制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラー（アイランドの場合はグレースケール）で作成することをお薦めします。
★ファイル形式はBMP、PICT（PICT／PCT）、TIFF（TIF／TIFF）、MAG、フォトショップデフォルト（PSD）のいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するので、できるだけ他のファイル形式で保存しましょう。
★圧縮する場合、LHA（LZH）形式でお願いします。

すべての宛先はこちら！

《郵送ならこっち！》
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
「新声社 ゲーメスト アイランド各係
又は カラーアイランド（仮）係」まで
※いずれの場合も作品の返却はできませんのであらかじめご了承ください。

《メール投稿ならこっち！》
アイランド投稿用アドレス テキスト、モノクロ画像はこちらまで
【island@shinseisha.co.jp】
カラーアイランド用アドレス カラーCGはこちらまで
【cg-post@shinseisha.co.jp】

カラーアイランド人気投票（仮）

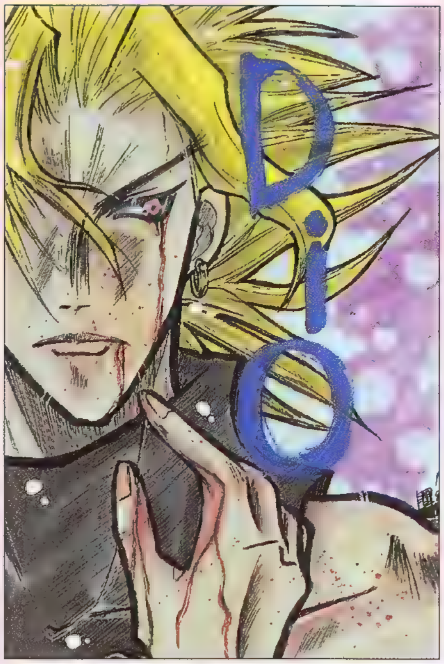
月別人気投票結果発表

カライラ人気の投票結果発表始めました。
これを励みに投稿してくれる？（←弱気）
今んとこなにも出ないケド（笑）。

担当：ぎい

1位
ディオ・ブランドー
20票

★鮮血の似合う美形の悪役。ゲーメスト読者の好みにばっちりハマってますな。



（京都府　禁憂潤巳さんⒶ）

1位
エミリオ・ミハイロフ
20票

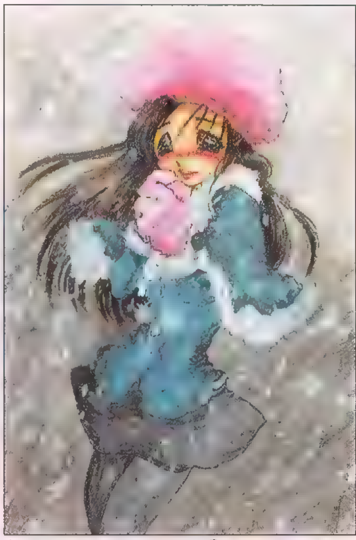
★なにげに珍しい優しげなエミリオ。アナタはカレのどんなカオがスキ？



（静岡県　Seijiganさんⓑ）

3位
美作いろり
15票

★頬を赤らめさせるのは反則でしょう（笑）。


（東京都　E22あかりさんⓒ）

4位
春日野さくら
14票

★春のまぶしい朝日の中、駆け抜けていく春一番。


（CG　北海道　KEIくんⓓ
<http://www.phoenix-c.or.jp~ishikawa/>）

5位
空条承太郎
12票

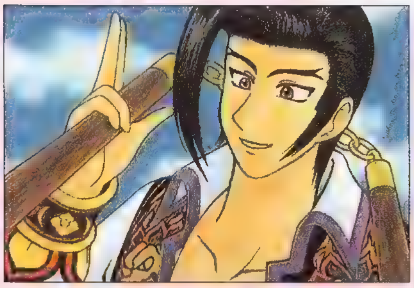
★「オラァ！」と「無駄ァ！」はまさに最短の名台詞。



（兵庫県　双魚ハテナさんⓔ）

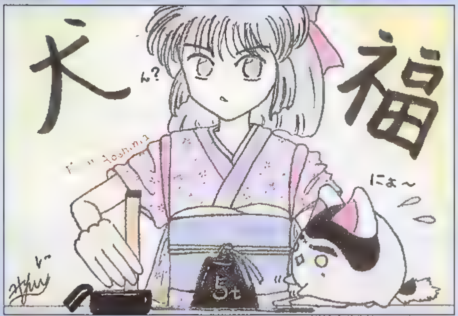
5位
マキシ
12票

★力強い眉とモミアゲが男らしい。う～む、濃い。


（大阪府　みもじさんⓕ）

犬福部 美人 部長募集 だにょ

犬福部の部長を募集するにょ。年齢不問、性別不問、未婚既婚を問わず、犬福をこよなく愛する美人（必須）ならOKにょ。自薦他薦も問わないにょ。部員も募集中にょ。



（京都府　ひゅ〜いさんⓁ）

★水面下でひたひたと進行する犬福部の野望。

14位 犬福 9票

77位 青島ふみ 2票

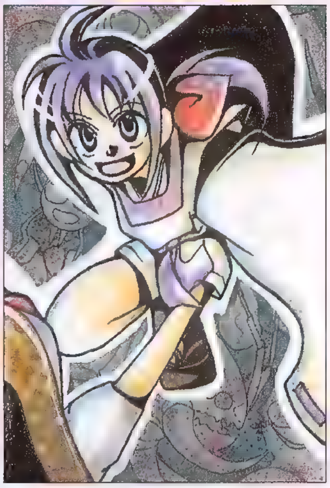
10位 パトリシア・マイヤース（パティ） 10票



（埼玉県　まぐろうさんⒽ）

★母性を感じさせる暖かなセピアの色遣い。いいですね。

7位 一条あかり 11票



（静岡県　明日香さんⒼ）

★マーカーを使った効果がおもしろい。水彩にも向いてるかもね。

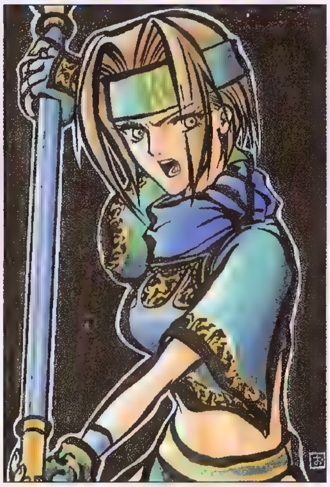
21位 カルロ・ベルフロンド 6票



（千葉県　水のさんⒿ）

★何ゆえにヒトはメガネに萌えるのか？誰か説明してくれい。

16位 ソン・ミナ 8票



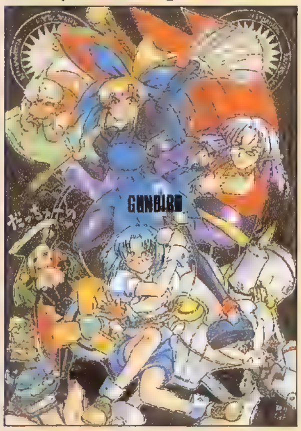
（京都府　大山　高嶺さんⓘ）

★一刀入魂娘は健在！いや、十分「成長」はしてると思うけどね。

順位	キャラ名	計	ゲーム名	メーカー
1	ディオ	20	ジョジョ	カプコン
	エミリオ・ミハイロフ	20	PFシリーズ	タイトー
3	美作いろり	15	エスプレイド	アトラス/ケイブ
4	春日野さくら	14	ZEROシリーズ	カプコン
5	空条 承太郎	12	ジョジョ	カプコン
	マキシ	12	ソウル	ナムコ
7	ギース・ハワード	11	餓狼シリーズ	SNK
	一条 あかり	11	月華	SNK
	アイビィー	11	ソウル	ナムコ
10	リュウ	10	ストリートファイターシリーズ	カプコン
	パティ	10	PFシリーズ	タイトー
	刹那	10	PFシリーズ	タイトー
	マリオン	10	ガンバードシリーズ	彩京
14	花京院 典明	9	ジョジョ	カプコン
	犬福	9	すくすく犬福	ビデオシステム
16	麻宮 アテナ	8	KOF	SNK
	火引 弾	8	ZEROシリーズ	カプコン
	ソン・ミナ	8	ソウル	ナムコ
	御剣 平四郎	8	ソウル	ナムコ
20	春麗	7	ストリートファイターシリーズ	カプコン
21	高嶺 響	6	月華	SNK
	いぶき	6	SF3シリーズ	カプコン
	リュウ	6	SF3シリーズ	カプコン
	ローズ	6	ZEROシリーズ	カプコン
	イギー	6	ジョジョ	カプコン
	若ジョセフ	6	ジョジョ	カプコン
	アフロ	6	DDR	コナミ
	カルロ・ベルフロント	6	PFシリーズ	タイトー
	バーン・グリフィス	6	PFシリーズ	タイトー
	あやね	6	DOA	テクモ
	ソフィーティア	6	ソウル	ナムコ
	タキ	6	ソウル	ナムコ

前回のカライラ 一番星!!

99年3/15号



（千葉県　くみPさん）

99年3/30号



（CG　静岡県　Mr．Mt君　<http://www.geocities.co.jp/Playtown/4642/>）

今回は票が非常に幅広く分散していて、上位のキャラも軒並み得票数が低くなっています。そんな中で順位を上げてきたのがマキシ、アイヴィー、御剣のキャリバーキャラたち。DC版発表で人気再燃か？

新登場キャラでは毒島力也が注目株。しかしT．M．Z2君、「毒島様に一目惚れ〜」とか書いといて、好きなキャラの欄に「空条承太郎」とかくのはどういう了見だ？。

21位 アフロ（DDR） 6票



（CG埼玉県　なっとあすか君Ⓚ　<http://www02.u-page.so-net.ne.jp/tb3/tobby/>）

★アフロすなわちキングのあかし。ツラじゃだめだぜ！

募集要項は88ページへ!!



すべてに対応できる選択肢、それ以外は考えられない

PROFILE

生年月日：1972年1月23日
出身地：神奈川県横浜市
座右の銘：石橋を叩いて渡らず（たまに破壊）
初担当ゲーム：バーチャファイター3（セガ）
代表攻略記事：バーチャファイター3tb（セガ）、電脳戦機バーチャロンオラトリオタングラム（セガ）、ソウルキャリバー（ナムコ）
得意技：堕落
今までで一番好きなゲーム：バーチャファイター2（セガ）
一言コメント：嫁募集中！

DOH-R
ダストオブヒューマン-R ～アーケード世代の落とし子たち～

第2回ゲスト／ゲーメストライター・ちゃっきー

構成：ジ☆ダップセ

今日のお客様

渕健（以下渕） 無事に第2回を迎えたDOHですが、今日はライターの「ちゃっきー」に来てもらいました。

ちゃっきー（以下ちゃっきー） う～す。

C・LAN（以下C） ちゃっきーと言えば、3D格闘ゲームでの緻密な攻略に定評のある男。データの鬼と呼ばれるこの男が、どのような人生を歩んできたか、非常に興味があるさなあ。

ちゃっきー あんまり面白みのない普通の人生ですよ、俺。

終わらないゲームはいいゲームだ

C じゃあ、お約束の「ゲーム始め」などを聞こうか。

ちゃっきー 小学生の頃にやってたのは「**ムーンクレスタ**（※1）」かなあ。あんま覚えてませんね。「やり込む」ってほどゲームが好きじゃなかったし、第一金もなかった。

あとは中学の最初のころに初代グラとかファンタジーゾーンをやってたくらいです。

渕 昔から「ゲームが超好きでやり込んでる」って感じじゃなかったんだな。

ちゃっきー そうですね。グラも一周で「フウ満足」って思ってたし、ファンタジーゾーンも**赤い弾**（※2）が出るところまでしか行けなかった。

C 赤い弾、というと3周目だったか。我もその辺さね。

ちゃっきー 同じころに、セガの「**スーパーリーグ**（※3）」って野球ゲームがあったんですけど、それは延々やってた気がする。

C お、それがハマりの第一歩か？

ちゃっきー っていうか、そのゲーム全然終わらないんですよ。単に1コインでずっと遊べるからやってた。

渕 うわ、やっぱり昔の「いいゲーム」の基準って…。

C 「終わらない」ゲームか（笑）。

ちゃっきー 高校卒業するまではゲームにハマる、ってことはなかったですよ。やってたのもテトリスぐらいだし。

C ふ～ん。卒業してからは何してた？

ちゃっきー パチスロとかやってました。

渕 一時は東大医学部を有望視されてたって話を聞いたが。進路はパチスロか。

ちゃっきー 家が下北なんで、明大前のパチスロ屋によく行ってたんですよ。その辺からかなあ、明大前のアトラスや大学院に行き始めたのは。

C その頃ってどんなゲームが流行ってた？

ちゃっきー 初代ストⅡですね。俺がゲームを本格的にやり始めたのもその辺ですよ。

やり始めたのはストⅡ後期のころで、対戦では**春麗の中足投げ**（※4）、ダルのドリル投げが全盛期でしたね。

渕 厳しい時代だ（笑）。

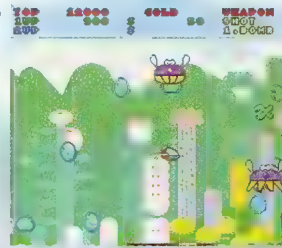
C 最初から対戦バリバリやってた？

ちゃっきー いや、ガイルでヌルくCPU戦とか。バルログに勝てねー、とか言いながらやってました。

まあ、しばらくやるうちに、うまくなっていって、気がつくと知人も出来てて、それなりに環境が整ってましたね。

C ちゃっきーと言えば、やっぱり「バーチャ」って感じがするが、その辺りの話を聞かせてもらおうか。

ちゃっきー 最初、ゲーセンで「1」を見たとき、「ああ、これは俺、ハマるな」と思って、怖くて手を出さなかったんですよ。



80年代ゲーム小僧誰もが通った道、セガのファンタジーゾーン。

「ちゃっきー」という名前の由来

ちゃっきーというペンネームは、一見してVFシリーズの「ジャッキー」をもじったように思えるが、その通り。「大会のエントリーの際、その場に居合わせたスーが、本来『ジャッキー』と書き込むべきキャラクター名の欄に、映画『チャイルドプレイ』の人形の名前から取って、『チャッキー』と書き込んでいた。『お、それいいねえ』で、なんとなく流れ流れてここまで来ているんです。」（本人談）



年に一度見られるかどうかのガッツポーズ。激レア。

用語解説

※1…1980年のニチブツのシューティング。3機合体が新鮮だった。※2…2周目7面以降で登場する細長い茶弾。※3…1987年のセガの野球ゲーム。※4…当て投げ。足の速い春麗は中足払いからの投げが有効だった。ドリル投げはダルシムのドリル頭突きからの投げ。※5…新宿のゲームスポット21。バーチャのメッカとして知られる。※6…1994年発売のSNKの剣劇対戦格闘。※7…ジャッキーで有名なセガ公認「バーチャの鉄人」の一人。



黙々と対戦するちゃっきー。「ゲームをやっているときは曲さえも聞こえない」という集中力が、冷静な試合運びを生み出すのだ。

堅実に確実に、一つ一つの技を積み重ねていかないと、勝った気がしないでしょう、やっぱり。

渕 怖いって何が？

ちゃっきー 対戦で金を使いまくるというのが、ありありと予想できたんですよ。

でも、最初はそこまでおもしろそうには見えませんでしたね。**スポット（※5）**に**真サム（※6）**やりに行った時、連れが「おっ、**新宿ジャッキー（※7）**が来てるよ」って言ったんで、プレイを見てたんですけど、何かひたすら「ダッシュハンマーと投げ」を繰り返してて、あんなゲームがホントに面白いのか？って凄い不信感もってました。

その後、スーさんがサターンと一緒にバーチャ買ってきて「おもしろいからやってみなよ」と言って俺に無理矢理やらせたんです。「やったら終わるな」って感じてたのに、結局やっちゃって。で、そのころゲーセンは2のロケで盛り上がってて…。

C ズブリとハマる、と。

渕 本格的なダストの第一歩を踏みだしたのは「バーチャ2」というわけだ。

Vの衝撃

ちゃっきー 最初の頃は**ナミキ（※8）**の常連の中でも、そんなにうまいほうじゃなかったですね。ジャッキー使ってたんですけど、いつもサラとかにボコされてましたし。いいとこまで行くんですけど、結局サマー一発くらって負ける。毎日そんな感じ。

C 予想通り、対戦漬けの日々と相成ったのか。

ちゃっきー 一日8000円は使ってたし、とにかく試合数だけはこなしてました。

この頃からですね、自分の中でバーチャの対戦理論が徐々に出来てたのは。

渕 例えば？

ちゃっきー 身内にしか通用しない読みは絶対にやらない、バクチ技は絶対に出さないとか、ですね。

考え方は一つ、「常にすべての状況に対応できる選択肢を選ぶ」。それ以外は考えられない。



バトル甲子園にて。今よりとんがっている感じだ。

トリッキーな技や奇抜な戦法は性に合わないというか、当たれば勝ち、外したら負け、なんていう技や闘い方は嫌いなんですよ。

C なるほど。ちゃっきーはとにかく「基本重視」という感じがするもんなあ。

ちゃっきー それからは、バーチャやるためにあらゆる所に足を運びましたね。

C 俺より強い奴に会いに行くぜシャーって感じか。

ちゃっきー いや、そこまで鼻息は荒くなかったですけど。とにかくいろいろな人間と対戦して、経験値を積みたかったんですよ。

渕 どの辺のゲーセンに行ってた？

ちゃっきー バーチャが流行ってる所はほとんど行きましたけど…当時、バーチャのメッカだったスポットにも行きましたよ。でも、初めて行ったときはショックだったなあ。

渕 何？ショックって？

ちゃっきー みんな**サマーをブンブン振り回してたんですよ（※9）**。うわ、信じられねえ、みたいな。

渕 バクチ技が嫌いなちゃっきーはサマーはダメなのか。

ちゃっきー ええ。俺の中にサマーはないですね。

堅実に確実に、一つ一つの技を積み重ねていかないと、勝った気がしないでしょう、やっぱり。

バーチャは基本の中にすべてがありますよ。リスクが少なくて、サマーの代用となるのはいくらでもあるし。

さすがに最初はサマーも使ってたけど、やり込むに従ってバーチャの構造がわかってきたら、あえて使う必要はなかったですね。

C ちゃっきーのスタイルは派手さはないけど筋が通っててクールさなあ。**元メストライターの（松）（※10）**もその昔「あの人の対戦スタイルめっちゃかっこええで」って絶賛してたよ。

ちゃっきー う～ん（笑）。

C でも「あれでサマーが出ればもっとええんやけどなあ」とも言ってたが（笑）。

ライバル機出現

渕 で、バーチャ2にどっぷり浸かり始めたワケだが、壁にぶつかった、とか苦悩が続いた、とか読者の興味をそそる事柄はなかったのかね？

ちゃっきー 特にないです。

渕 …そう。

ちゃっきー そういや、**エターナルバトル（※11）**の前かな？キャサ夫と初めて会ったのは。

C それまでは顔見知りじゃなかったの？

ちゃっきー 全然。メストのカゲが強い、っては聞いてましたけど。地区大会で初めてキャサ夫のカゲを見て、純粋に「あのカゲ強えー」と思ったんですよ。

その後**アテナ（※12）**に遠征したんですけど、そのときはキャサ夫がいなくて対戦できなかったんですよ。

C 逃げやがったな、とか。

ちゃっきー 思いませんって。で、2回目に行ったときに初めて対戦できたんですけど、俺がアキラでキャサ夫がじじい。

渕 腹の探り合いだな。

ちゃっきー 最初は**崩撃雲身の2発止め→ダッシュ崩撃（※13）**をやってたら、うまい具合にくらってくれて。あ、この人これでハマるんじゃないか？と調子に乗って続けてたら、ホントにそれだけで勝っちゃったんですよね。

C 負けたキャサリンはこんな感じ？（筐体の向こうから対戦相手をヒョコヒョコ覗き込むマネ）

ちゃっきー やりませんって。で、今度はラウを出してきたんですが、斜上P→斜下Pのキツイ連携がすでに完成してて、こりゃ強え、と。あっけなく負けましたよ。

C ラウを出してくるところに無念の度合いが感じられますなあ、ええ。

ちゃっきー その後、スポットで再びキャサ夫と会うんですよ。そのとき奴はジャッキー使ってたんですけど、かなり衝撃受けましたね。

C サマーぶんぶん振り回してたの？

ちゃっきー 違いますよ（笑）。**斜上Pをスカして投げてたトコとか（※14）**。とにかく、凄えうまいなあと、単純に感動しました。その後は、気がつくとキャサ夫とツルんでましたね。それから、バーチャで全国を飛び回ることになったんです。

揺れ動くバランス

C バーチャ3が出るころには、今はなきコンシューマ誌「ゲーメストEX」に入ったんだよね。

ちゃっきー 2のマキシマムバトルの頃あたりから。

さすがに働かずにバーチャばっかりやってたら借金が凄いことになってたんですよ。このままじゃ終わるなあと思って、**MAN次郎（※15）**の紹介でEXでライターやり始めたんです。最初はゲーメストを志望してたんですけど書類で落とされて（笑）。で、2年ぐらいでEXが休刊になって、「プリティファン」って言うギャルゲー雑誌になったんですが。

渕 ちゃっきーとギャルゲー

バーチャファイター2（セガ／1994）

非常に大きなインパクトを持って登場したセガの3D対戦格闘。バーチャファイターで初登場した「3D対戦格闘」というジャンルが一気にメジャー化したのはこの作品からであり、後に続編のVF3が出るまでの約2年間、多くのプレイヤーに愛され続けた。

このゲームに何十万とつぎ込んだプレイヤーはザラで、ちゃっきーもそんな中の一人。本文中に一日8000円という金額が出てくるが、発売から1週間以上をこのペースでプレイしていたという。最終的にVF2に使った金額は80万円以上にのぼるとか。



用語解説

※8…明大前のゲーセン「明大前ゲームINナミキ」。※9…バーチャ2のサマーは、カウンターなら大ダウン攻撃も含めて体力を六割五分奪う。そのため「壊れた技」として恐れられていた。※10…1994～1996まで在籍したライター。浪速の松っちゃん。※11…セガ主催のバーチャ2の大規模な全国大会。※12…町田のゲーセン「ゲームスポットアテナ町田店」。「アテナ杯」と呼ばれるバーチャ2（3）の大会は草の根トーナメントとしては非常に有名。

か…ゴルゴ13と少女漫画みたいな取り合わせだな。

ちゃっきー 他の出版社のギャルゲー雑誌とかを読んで勉強したんだけど、やっぱり限界あって（笑）。

C それで、ゲーメストへと移ってきたワケだな。

ちゃっきー 現ライターのSHOが「メストに来ないか」って誘ってくれたんですよ。ちょうど、バーチャtbが出る前ぐらいでしたね。

C そういや、バーチャ3はどうだったの？

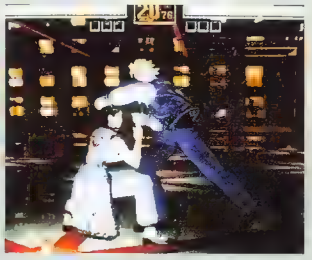
ちゃっきー う～ん、初めて見たときから、「3」は自分的には盛り上がりを感じなくて。どうしてでしょうね？

渕 ゲームバランスに不本意な所があったとか？

ちゃっきー あ、思いだした。俺、「tb」が出る前に開発者インタビューに行ったんですよ、本誌編集のノリックと。

その時のバージョンは、ジャッキーのエルボースピンが当たっても相手は倒れないという調整だったんです。

そのインタビューの中で、開発者の人が「キャラクターらしさが出るような調整にした」と言ってて、カチンと来ちゃったんです。思わず「それって、ジャッキーじゃなくて、ただの投げの弱いカゲじゃないですか」って乱暴なこと言っちゃって。



C ノリック、そのときに青ざめてたわけだ（笑）。

ちゃっきー だけど、開発の人が懐の広い人で、ちゃんと俺の言いたいことも分かってくれてたんですよ。それが救いでした。

そのころから、ゲーム全般の調整が「強い技は弱くしていく」って方向性で進んじゃってて。ゲームはどんどんスマートになっていったんだけど、深く熱中できる部分も同時にそぎ取られていってたというか。

やっぱり、ゲームの世界は「化け物vs化け物」という闘いが面白いですよ。変にマイルド調整されるよりかは。

C 強さと強さのぶつかり合いは、見てて楽しいものな。

渕 調整が総合的な完成度に直結してればいいけど、強い技を単に弱くしてみました、というだけじゃちと物足りないだろう、やはり。

ちゃっきー 全体バランスを考慮して技を弱くしても、それに代わる面白さ、楽しさを常に残していってほしいですね。他のキャラは助かるだろうけど、弱くされた自分はやっててつまんない、ってのは勘弁してほしいですね。

C そういや**バトル甲子園**（※16）にも出場しておったな。結果はあまり振るわなかったと聞くが…。

ちゃっきー 結果は1回戦負けだったんですけど、実はあのころすごく忙しくて、VF3をあまりやってなかったんですよ。俺的に盛り上がってなかったというのもあるんですけど。だから…。

渕 だから？

ちゃっきー いかにボロを出さずに負けるか、ということに全神経を集中して試合に臨みました。「うまいヤツっぽいんだけど惜しくも敗れた」という構図を演出したつもりです。相手の人には失礼でしたが、なかなかうまくやれたと自分では思ってますよ。

C こまやかな配慮の人なのか狡猾なのかよくわからんが、ちゃっきーらしいエピソードではあるな。

沈着マシンとして

渕 ちゃっきーって対戦中、無茶苦茶静かだからさあ、横で対戦してる人が「ちゃっきー別に負けてるわけじゃないのに何怒ってんだろう？」って思ってることあるらしいな。

ちゃっきー え？そうすか？

C 常に冷静、って感じはするな。

ちゃっきー というか、俺、対戦中は試合に没頭してしまって、他のことに気が回らないんですよ。曲だって聞こえてないし。

渕 凄え集中力だな。

ちゃっきー 単に、二つのことが同時にできないんですよ。試合やりながら曲聞くとか。だから、ビーマニとかはできないし（笑）。

C 確かに、一つのことに没頭している場面を良く見るな。格ゲーの「調べ」とかな。

渕 技のフレーム数とかにはうるさいほうだろ？

ちゃっきー そんなことないですよ。調べるのは好きですけど。

ゲームやってる途中には、「この技のフレーム調べとけばよかった」とか「この技の発生時間調べとこう」とかいつも思うんですけど、いつの間にか忘れているという（笑）。やっぱり、連携などのリスクを低く低く考えていこうとすると、自然と調べが入っちゃいますよ。フレーム数も絶対気にしちゃいますし。

渕 ああ～この辺が理論派の所以だなあ。

C じゃ、誌面も尽きてきたことだし、この辺でシメを。

ちゃっきー 流れ流れてここまできたけど、俺って行動力がないからこの先どうなるか分からないですね。ゲームライターになるなんて、夢にも思わなかったしなあ。

ちょっと前までは、大原簿記学校に通って税理士の資格を取ろうと企んでたけど、なんか時期逃してるし。

渕 行動ゲージが足りない（笑）。

ちゃっきー 最近じゃ2D格闘も面白く感じてきたし、自分の担当持ってるゲームは精いっぱいやっていきたいですね。俺、パズルが好きなんで、ゼロから遊べる3D格闘も出してほしいかな。

C どうしてパズル好きで「格闘ゲーム」なの？

ちゃっきー あ、理論を組み立てるのが好きと、そういうことです。一から戦法を組み立てて行くの好きなんですよ。

C なるほどさなあ。…ところで、現在借金のほうはどうなってるのかね？

ちゃっきー とうの昔に返済して、今や貯金までであります。

C うわ、堅実だ。

渕 ちゃっきーっぺえなあ。

石井ぜんじが語る ちゃっきーの真実

ちゃっきーはすべてにおいて冷静沈着、情報を整理した上で確実な答えを出してくれるライターである。会議においてはいろいろな人の意見に耳を傾けつつ、自分の意見も曲げずに冷静な指摘を行う。攻略については、スタートダッシュは早くはないが、これと決めたゲームをじっくりと緻密に理論的に積み重ね、最終的に高みに到達するタイプ。最後まで持続力があるところが信頼が厚い。

会議でも攻略でも、勢いにまかせず考えた上での意見なので、誰にも説得力を持つのがよいところ。チームに欠かせない人物と言える。



やっぱり、ゲームの世界は「化け物vs.化け物」という闘いが面白いですよ。



こざっぱりとしたちゃっきーの机。ハサミと紅茶花伝がポイント。

Pプレゼント

ちゃっきーからは、とある大会の賞品としてもらった、バーチャファイター2全キャラ（2Pカラー）＋デュラルぬいぐるみセットを、1名様にプレゼントだ。ゲーメスト「DOH-R ちゃっきー」係まで応募しよう。宛先は、本誌次号予告のページを見てね。



次号予告！お便りも募集中

このコーナーでは皆さんからのお便りを募集しています。ここで取り扱ってほしいライターの名前と、その人に質問してみたいことを明記して、「新声社ゲーメスト編集部DOH係」までお便りください。その他感想・要望などなんでもOKですのでどしどし送ってください。たくさんのお便り待ってます。ちなみに次回のゲストはこの人!!

STGの貴公子 京城

ハイスコアラーとして有名な京城の半生をジ☆ダップセがひもとくかも!!お楽しみに。

用語解説

※13…崩撃雲身双虎掌の2段止めからの追撃を逃れるには走ればいいが、シュンは転がりになる。この最中は投げられ判定があるため、そこに再び崩撃が入ってしまう。※14…斜上Pを繰り返されると、上、中段では割り込めず、肘が混じると下Pも危険。「しゃがみ下がり」なら両方をスカせるので、ここを投げるという対処法。　※15…1992年ごろのゲーメストライター。マン・ザ・サタンシャーク。※16…セガ主催にして唯一のVF3の全国大会。

TAITO + GAMEST ユニゾンプロジェクト第2弾

タイムアタックランキングバトル



第1回［初級・中級］結果発表

好評連載！ バトルギア侍がゆく！

リポート：ずるずる



バトルギア侍・堕亜狗菊地氏の超絶プレイに、みんな釘付け！この勢いを止めるのは誰か？

というわけで、この号の表紙裏タイトー広告にも掲載の通り、現在**「バトルギア侍が来る！全国各地出張イベント」**を開催中。このイベントは、毎回、このタイムアタックランキングバトルに見事ランクインした店舗、およびプレイヤーの記録に、タイトー開発陣「バトルギア侍」が逆挑戦しにいくというもの。

さっそく4月中旬に第1回目を敢行！いきなり大遠征で、北海道の旭川市へと飛んだ。

今回おじゃましたゲームセンターは、A地区・北海道で、中級コースのBクラス＆CクラスでTOPを取ったプレイヤーがいる**「アミューズメントファクトリー」**さんである。

さて、さっそイベントの模様をリポートしよう。タイトーからは、バトルギア開発者の**堕亜狗菊地氏がバトルギア侍として見参！**もちろんレースの華であるレースクイーン**「バトガール」**を連れての参上だ。

午後2時、イベントスタート！

1回目の集計が終わってからの遠征地決定だったにも関わらず、期待を上回る人が集まってくれて、筆者も大感激！

まずはランキング入賞者の表彰から始まった！この店舗からは2人、入賞者が出ているのだが、そのうちの1人、CAT氏が来店。まずは記念品の授与を行う。

授賞式が終わると、今度は開発者の堕亜狗菊地氏のデモプレイ。そのプレイのすごさ、正確さに、皆、息を殺しながら注目。

そしていよいよ、受賞者CAT氏vsバトルルギア侍（菊池氏）の対決。結果は、**さすがは開発者と言わんばかりの圧倒的な速さで圧勝！**当日集まったお客さんとのバトルでもその強さが爆発し、次々に斬り倒していったのは見事の一言。なお、私もお客さんと対戦したのだが、1勝2敗の成績で惨敗！555―STI氏、CAT氏、約束通り名前を掲載だ！

盛況のうちにイベントも終了！みなさんご苦労さまでした。次回はどこに現われる？



美しいなバトガールから、花束と記念品を授与されるCAT氏。うらやましいぞ！

バトルギア侍 第一襲来地 アミューズメントファクトリー



■住所　北海道旭川市6条7丁目スガイビル1F
■TEL　0166-24-5077

「バトルギア」はおかげさまでインカムも好調！うちのドライブゲームの中では文句なしにナンバー1ですし、今回ランクインしたのも大変嬉しく思ってます。旅行等で旭川にきたらぜひ当店にお立ち寄りください。駅前から買い物通りを歩いて真っ直ぐです。（店長　河原）

Congratulation♥ 第1回ランキング店舗 喜びのコメント

■[illegible]
当店からめでたくランクインプレイヤーを輩出することができ、嬉しく思います。今回は「バトルギア」ですが、今後別のゲームのスコア申請でも、全国トップを狙おうと思っていますのでヨロシク！（店長　山崎）

■アクライム[illegible]店（宮城）
BFQ氏、ありがとうございます！今後も当店では、「バトルギア」タイムアタックランキングバトルを盛り上げていきたいと思います。宮城の皆さん、ぜひ当店にタイムアタックしにきてくださいね！（店長　増田）

■アミューズメントスペースガオラ（[illegible]）
まぁ、当店の雰囲気が、この結果を生んだんでしょうね（笑）。ガオラは、なんと送迎サービス付き！ゲームサービス券、食事、ビリヤード等もあり！ゲームをする環境を第一に、毎日頑張ってます。（担当　三浦）

■アミューズメントパークThe Earth（神奈川）
当店は、ドライブゲームや音ゲーを始め、最新ゲームを随時入荷しています！「バトルギア」では、B地区1位の最速ゴーストカー、NEZ氏の記録に、皆さんもぜひチャレンジしにきてくださいね。（担当　鈴木）

[illegible]

第1回（初級・中級）講評

第1回目の集計からレベルの高いタイムが各地から届いた！予想はしていたが、モノによっては、かなりハイレベルなタイムも届いている。残念なのは、A地区、D地区での未集計コース、クラスがあったことか…。

では各コース、クラス別にを見ていこう。

まずは初級コース。クラスAは、2分21秒を切ってきた！クルマが速いだけに、いかにその速さを生かせるかがポイントになった。

クラスBは、FR（FC3S）で申請が多かった。実はそっちのほうが速いらしく、4WDでやってた私は一歩遅れを取ったようだ。

クラスCは、いかにスピードを殺さないようにするかで、大きく差が出た模様。

次に中級コース。クラスAは、各地区それほど大きな差がなかった。ここは今後混戦が予想される！狙う人は大変かも…。

クラスBは、ここでもFRが速かったようだ！その中でもB地区・NEZ氏の2分51秒は抜きん出て速いタイムだ。見てみたい！

そしてクラスCだが、3分を切れるかどうかがポイントになったようだ！いかにグリップさせて走るか、大変なんだなこれが！

以上、第1回目の講評でした。（ずるずる）

第2回（中級・上級）集計結果発表は、6/30号（5/30発売号）掲載！お楽しみに！

最速は誰だ!

いよいよ第1回目集計結果発表!

BATTLE GEAR™

バトルギア

初級コース

A地区（北海道・東北・甲信越）

CLASS	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
A	2'22"386	JZA80	E.J	アクライム泉店（宮城）
B	申請なし	——	——	——
C	2'36"389	EK9	BFQ	アクライム泉店（宮城）

B地区（関東）

CLASS	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
A	2'21"227	JZA80	NEZ	アミューズメントパークThe Earth（神奈川）
B	2'27"216	FC3S	NEZ	アミューズメントパークThe Earth（神奈川）
C	2'34"328	EK9	NEZ	アミューズメントパークThe Earth（神奈川）

C地区（中部・関西・北陸）

CLASS	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
A	2'20"939	JZA80	MTY	ファンタジアン柳津（岐阜）
B	2'26"709	FC3S	MTY	アミューズメントスペースガオラ（滋賀）
C	2'34"400	EK9	MTY	アミューズメントスペースガオラ（滋賀）

D地区（中国・四国・九州）

CLASS	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
A	2'22'375	GC8改	J	楽遊楽座（岡山）
B	申請なし	——	——	——
C	申請なし	——	——	——

中級コース

A地区（北海道・東北・甲信越）

CLASS	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
A	申請なし	——	——	——
B	3'04"722	FC3S	CAT	アミューズメントファクトリー（北海道）
C	3'05"263	AE86	UI.	アクライム泉店（宮城）

B地区（関東）

CLASS	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
A	2'45"878	JZA80	NEZ	アミューズメントパークThe Earth（神奈川）
B	2'51"727	FC3S	NEZ	アミューズメントパークThe Earth（神奈川）
C	2'59"373	EK9	NEZ	アミューズメントパークThe Earth（神奈川）

C地区（中部・関西・北陸）

CLASS	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
A	2'47"136	CP9A	NAN	アミューズメントスペースガオラ（滋賀）
B	2'52"921	S14	MTY	アミューズメントスペースガオラ（滋賀）
C	2'58"700	EK9	MTY	ニューマンモス（京都）

D地区（中国・四国・九州）

CLASS	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
A	2'47"119	JZA80	K.N	グリーンランド（島根）
B	申請なし	——	——	——
C	申請なし	——	——	——

景品ハンターえ心得
己に克ち、マシンに勝ち、運命(かくりつ)に勝つ。

Septem Charm まじかるカナン ポスターセレクション

【全6種】好評稼働中



©テリオス

担当推薦の一枚 ■まじかるカナン篇

担当:マウント　担当:アングラ

マウント：こりゃー思い出深い一作だね。
アングラ：なんつっても無修正（※）ですからな。リスマの可愛いお姉さんにスキャンを頼むのはイササカ罪深さを覚えましたぞ。
マウント：俺は無垢な少女にイケナイものを見せてるようで少しニヤニヤしてしまったが…って変態か！俺は！
アングラ：デザインも命削りましたからな。1ミリずれたら禁断の果実が…！トリミングの妙と申しましょうか。
マウント：あたかも刃物の上を一輪車で進むかのような緊張感！？危うさ漂うお年頃！？たまらんね。
アングラ：それはさておき、横田センセの描く女の子は実にカワユイですな。小生なぞはこのNO.1が一番のお気に入り！あのこぼれるようなおみ足が何とも…。ち、ちはやどの〜。
マウント：素直にミニスカ最高って言えよ。

（※注）メーカーからお借りした原画は、何と北欧神話も真っ青の無修正。ポスターの背景を彩っています。

士郎正宗 Artistic Poster Genealogy MASAMUNE SHIROW



©士郎正宗/青心社

【全10種】好評稼働中

担当推薦の一枚 ■士郎正宗篇

担当:マウント　担当:アングラ

マウント：成人してから早10年経とうとしているが、俺はまさか士郎正宗御大の商品を作ることになるとは思わなかったね。名誉なことだ。
アングラ：ウチの会社、士郎マニア多いですからな。下手な商品作った日にゃ、真っ先に新声社の人間に命を縮められるっつうじゃ無いですか。
マウント：何かと命がけな仕事が多いな。ところでキミはこのNO.2が一番好きな絵柄とか。
アングラ：看護婦というかウェイトレスというか、微妙なコスチュウムが素晴らし過ぎます。小生の琴線にギャフンときましたぞ。
マウント：…せめてズギャン！て言えよ。
アングラ：さらにですね、このポスターセレクションには共通のロゴが入っていてですな、これ、小生が作ったんですよ。それが士郎御大に気に入っていただけたそうじゃないですか！
マウント：おうよ。わざわざサインデータまで送ってくれたさ。
アングラ：それはそうと、アップルシードのコンクリフト篇の続き、いつ出るんですかね？
マウント：あと「攻殻機動隊」の2巻もね。

Castle Fantasia キャッスルファンタジア 聖魔大戦 ポスターセレクション

【全6種】好評稼働中



©Studio e・go

キャッスルって言ったら、この娘！ルシエラできまりでしょ。大和撫子な感じがなんともこうアレをナニするわけですよ。
宣伝してても、なんかこう安心しちゃうなあ。
みんなの部屋にもこんなポスターどう？

広告担当 K村より一言！（広告担当:K村）

イカス！お店リスト 第3回

さあ、GW直前で皆さんはどんな感じでしょうか？とりあえず晴れるといいよね。晴れたらゲームセンターにいきたいよね。行ったら景品もチェックしなきゃね。もちろん、ポスターがあったら即ゲットさ。え？もちろんポスセレさポスセレ！下記リストのお店で出会えるさ！よろしくウォンチュー！

札幌市	マルゲ屋札幌店	☎011(233)0238
仙台市	マルゲ屋仙台店	☎022(712)4787
水戸市	アイアイ駅南店	☎029(233)0680
市原市	ゲームチャリオット五井店	☎0436(23)5535
豊島区	ゲーマーズ池袋店	☎03(3985)3232
新宿区	ゲーマーズ新宿店	☎03(3225)5996
品川区	スペース・ラボ	☎03(5702)8414
千代田区	トライアミューズメントタワー	☎03(5295)2345
千代田区	G-Model神保町店	☎03(3293)9349
千代田区	ゲーマーズ秋葉原店	☎03(5298)2015
千代田区	ゲーマーズスクエア店	☎03(3252)9600
立川市	PC立川店	☎042(524)1156
横浜市	ゲーマーズ横浜店	☎045(317)4321
藤沢店	ゲーマーズ藤沢店	(代表)☎0466(26)1400
長野市	ゲーマーズ長野店	☎026(266)7626
甲府市	ハイテク遊園ニュースター	☎055(228)8923
静岡市	ゲームコンドルPARTⅡ	☎054(255)4363
名古屋市	マルゲ屋名古屋店	☎052(583)2970
名古屋市	ゲームプラザ・トンガ王国	☎052(452)0304
京都市	ゲーマーズ京都店	☎075(255)1770
大阪市	マルゲ屋梅田店	☎06(6359)7751
大阪市	ゲーマーズなんば店	☎06(6630)0404
寝屋川市	コスミックプラザABC	☎0720(23)1160
徳島市	エンゼルランド徳大正前店	☎0886(56)5044
北広島市	AMパーク・タカラ島北広島店	☎011(372)5750

イカス！お店紹介 秋葉原 トライアミューズメントタワー



今回は、本誌広告でもおなじみのトライアミューズメントタワーさんが登場！「ギャルものプライズに関しては自信あります！以前は水谷とおるさんもよかったですけど、今はカナンが絶好調ですよ！」と語ってくれたのは担当店員の竹岡さん。店内にはレゲーも大量にあるからメスト読者向きのお店だぞ。詳しいコトは広告を見てくれたまえ。

今後もイカスお店をとんどん紹介していきますのでスタッフの皆様！よろしくお願いします！

ゲーメストポスターセレクションは全国のゲームセンター及びマルゲ屋にて大絶賛稼働中です!!

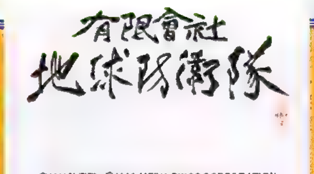
新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329
ホームページアクセス http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

コンスポ

有限会社地球防衛隊

アイドルは救助活動を通じて…任務にするかはプレイヤー次第。はたして…

発売日	発売中
機種	PlayStation
メーカー	メディアリング
価格	6800円(税別)



任務開始

災害や事故をくい止めるために設立された特殊救難救助部隊「有限会社地球防衛隊」。そこでPR活動の一環として設立されたアイドル部隊と実際の災害活動の指揮を任された主人公。中間管理職的な位置に立たされたプレイヤーのノルマは「2年間で100億の利益達成」という過酷な条件。そこで会社の利益を上げるために、アイドルを育成し、救難活動を指揮することがこのゲームの目的だ。

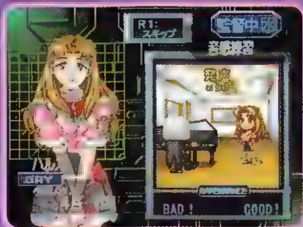


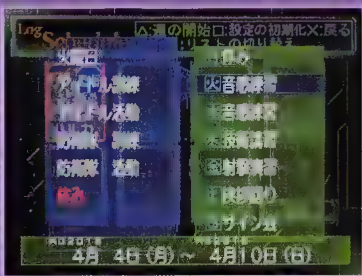
2年間で100億…。この無茶なノルマを達成できるか?

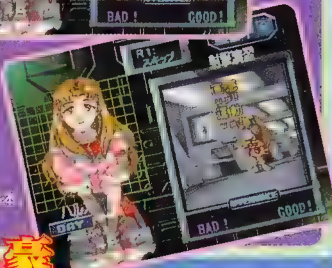
アイドルを育成してPR活動せよ

「アイドルの育成はキャラクターごとに1週間のスケジュールを立てることから始まる。スケジュールの内容は、発声や演技の練習から、操縦や射撃訓練まで多岐にわたる。そしてアイドルの活動もサイン会から人命救助まで幅広く行われるのだ。

またアイドルの育成方針も、アイドル活動と防衛隊の訓練のバランスを調整することも可能だ。純粋にアイドルにするも良し、才色兼備のアイドル隊員にするも良しだ。





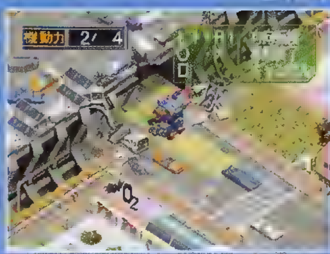


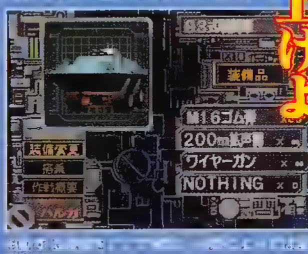
ミッションを重ねて実績を上げよ

ミッションパートはアイドルの育成期間中などに突発的に発生する戦略シミュレーションがポイント。ここでの主な作戦活動は、事故や災害の救助活動となっている。

[illegible]







豪華スタッフ陣による監修・演出

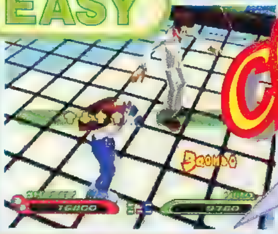
[illegible]



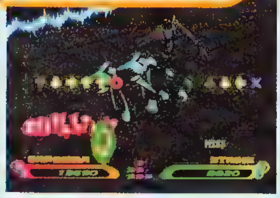


Choice Your Level!

EASY



NORMAL



MIX



前作でも、ハードとノーマルの難易度設定はあったが、バストアムーブ2ではキャラクター選択画面で3つのモードを選択することが可能。

ノーマルモードが従来通りの方向キーでコマンド入力、○or×ボタンで決定コマンドを入力するのに対して、MIXモードはコントローラの△や□といった、すべてのボタンを使うモード。初めのうちは少し難しいかもしれないが、慣れてしまえばこっちのほうが面白い！キャラクターごとに違うダンスコマンドにも、かなりの特徴があっていい感じだ!!

もうひとつのイージーモードについては、方向キーのみで入力をおこなっていく初心者モード…ともいえるが、じつはコレにも大きなわけがあるのだが…キーワードは「足」!?

バストアムーブ2

発売日	発売中
機種	PlayStation
メーカー	エニックス
価格	5800円（税別）



新システム盛りだくさん

巷のゲームセンターにもコンセプト大型筐体としてお目見えした「バストアムーブ」が続編「バストアムーブ2〜ダンス天国MIX〜」となって、装いも新たに登場！

曲のテンポに合わせて、画面上に表示されたダンスコマンドを4拍子で入力。対戦相手よりも格好良いダンスを踊れば勝ち…といったわかりやすいルールはそのままに、新システムやモードセレクトなどの要素を追加。前作ではノリノリゲージとカメラアングルでお互いの優劣を見分けるしかなかったが、今回はダンスポイントバーでなんと点数を表示！より一層対戦が盛り上がることは間違いなし!!

また、CPUを対戦相手に楽しむ1Pモードもリニューアルされて、自分の「勝ちっぷり」によって対戦ルートが3つに分岐していくシステムへと変更されている。



前作で主人公的な存在だったヒートは今回も健在！2Pカラーがシブイ!!



ステージの合間に表示されるルート分岐表の一番上ルートを進んでいくと…。

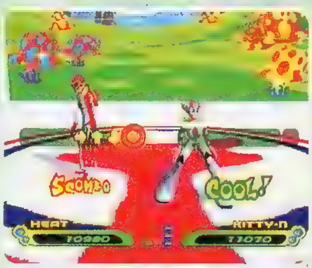
タイミングでコンボが分岐？

ダンスコマンドを4拍子のリズムに合わせて、タイミング良く入力していくのがバストアムーブの基本。これに加えて、バストアムーブ2では4拍子目にくるダンスコマンドの決定ボタンを押すタイミングにより、各キャラクターのダンスコマンドが変化、分岐していくようになった。

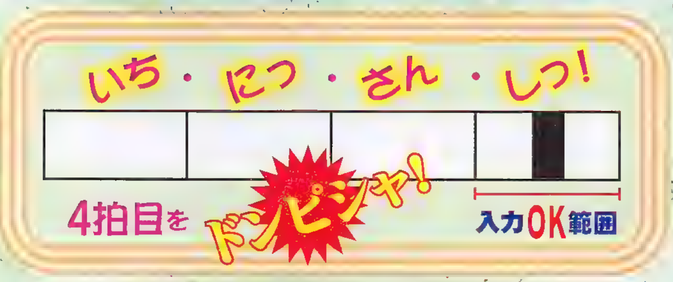
一体どんな風に変化をしていくかというと…曲のテンポにピッタリのジャストタイミングで決定ボタンを押し続けていくことで、コンボの長さ自体が変化。タイミングがずれても「Miss」にこそならないものの、コンボが短くなるうえに得られるダンスポイントにもかなりの大きな差が出てくるようになったぞ！



失敗なのになぜかCOOL!?



ジャスト入力で大きく光る！

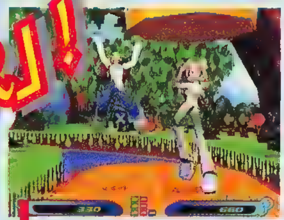


Let's「JAMER」!

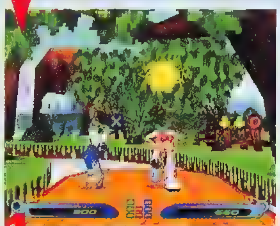
対戦を盛り上げる要素のひとつである「ジャマー」もバストアムーブ2になってさらにパワーUP！

相手を妨害するジャマーの、1回のバトルで使える数は2つ。バトルポイントバーの横に、最初は2つのランプが点灯しているが、使った分だけ消えていく…といった仕組み。基本的にジャマーをくらってしまった場合、一定時間ダンスを踊れないうえに自分のダンスポイントを相手に取られてしまうことになる…。

しかし、今回はジャマーをただ避けるだけでなく、ジャマーをしかけてきた相手にそのまま反射させることが可能。この「ジャマー返し」のやり方は、ジャストタイミングでボタンを押して避けるだけ。タイミングがバッチリなら相手に反射する。



ショーティーが相手のダンスを邪魔する特大ケーキのジャマーを発射！



ジャストタイミングで回避入力ができていれば、ジャマー返しが成立!!



相手に送り返せる。ちなみにジャマー返し返し…といったこともできるぞ!!

WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫

発売日	発売中
機種	Dreamcast
メーカー	メビウス
価格	6800円(税別)



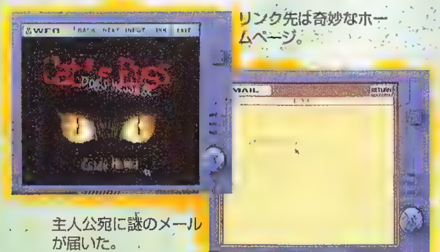
とあるホームページから映し出されてきた謎の映像。そしてそれに関連するかのように連続して起こる殺人事件。その謎を解き明かすためにインターネット、そして予告される殺人現場を追っていく、ミステリーアドベンチャーゲーム、それがこの「WEB MYSTERY【予知夢ヲ見ル猫】」だ。

ゲームの構成はシナリオ部分のムービーと登場人物の会話。そしてインターネットコンソールによるメールやウェブでの手がかりを検索する3つの構成となっている。


動画の鮮明さは見物。TVや映画の感覚で流れていく。

ストーリーは迷城(マイセン)という名のインターネットカフェから始まる。

主人公宛に送られてきた一通のEメール。それに記されたホームページには謎のメッセージと不思議な映像が映し出されていた。しかし後日その映像が殺人事件を予告していたものと判明し主人公は事件の謎を追う。やがてその謎は日本から韓国、そして香港へと広がっていく。はたして謎の正体とは一体何なのか?


リンク先は奇妙なホームページ。
主人公宛に謎のメールが届いた。

主な登場人物


平良 麻美
アイドルタ[illegible]の予知映像に映し出されるも、ケイに命を助けられる。

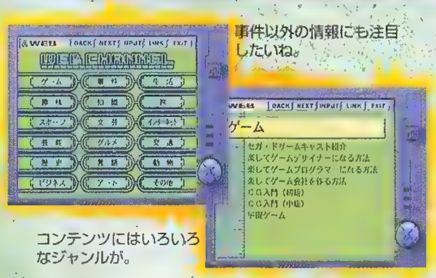

天沢 澪
迷城の女性バーテンダー。主人公と共にHPを見ているうちに事件に巻き込まれてしまう。


主人公
津田佳佑/ケイ
フリーのプログラマー兼デザイナー。仕事の打ち合わせで偶然「迷城」を訪れたことから、奇妙な事件に巻き込まれていく。


古賀 定春
迷城のマスター。澪の父親代わりの存在となっている。


大貫 譲
刑事。殺人現場でケイと出会うケイを犯人として疑っている。

事件の謎や手がかりはゲーム上のウェブで調べることが可能。ここには18種類のジャンルがあり、約200本ものホームページが開設されている。もちろんすべてが事件に関連したものではなく、グルメやビジネスといった一般情報からドリームキャストの関連情報まで様々な内容が盛り込まれている。もしかしたら、事件ではない意外な情報をキャッチすることができるかも。


事件以外の情報にも注目したいね。
コンテンツにはいろいろなジャンルが。







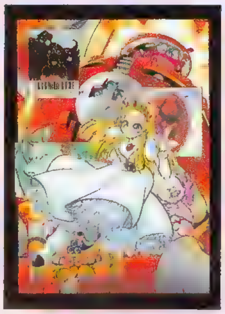
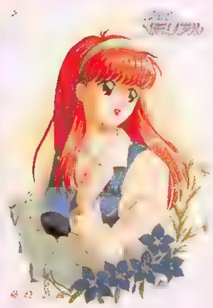
収録メーカー

カプコン、彩京、タイトー、エス・エヌ・ケイ、アトラス、ナムコ、コナミ、サクセス、セタ、ADK、ビデオシステム テクモ、ジャレコ（順不同）

♥♥♥ギャルズアイランドトレーディングカード♥♥♥

■小夜ちゃん、ワルキューレ、ウィンビーといった、初期のゲームを支えた伝説のヒロインから、今や不動のキャラクターであるナコルル、春麗、藤崎詩織まで、歴代のヒロインを客観的・自己中心的にセレクト。しかも、既存のオフィシャルイラストに留まらず、新規メーカー描き下ろし、作家描き下ろしを多数収録した、全90種類。



予約受付中

ギャルズアイランド トレーディングカード
価格5403円　送料:E
商品番号:A&G−04B
ボックス販売のみ（10枚入りパック15パック入り）

サイキックフォース2012トレーディングカード

■全国のサイキッカーの期待に応え、サイキックフォース2012トレーディングカードがついに発売。ゲーメスト杯大会会場限定ポスターのイラストをはじめとする、今までに発表されたイラストを多数収録。さらには、前作サイキックフォースのイラストレータ大貫健一先生の描き下ろしイラストを使用した、第三勢力・新生ノア・軍サイキッカーの3種類のパズルカード。そして、全キャラ分人気作家の描き下ろしの、スペシャルカードを含む、半分近くのカードが描き下ろしイラストを使用という、全80種類の堂々の内容！　まさにサイキックアイテムの決定版なのだ。

キャラクターカード	13枚
エピソードカード	13枚
イラストカード	14枚
パズルカード	27枚
スペシャルカード	13枚
全80種類	



サイキックフォース2012 トレーディングカード
価格3602円　送料:E
商品番号:TA−55B
ボックス販売のみ（10枚入りパック10パック入り）

ご注文の際に、ボックスカード「マイト」「刹那」のどちらかをご指定下さい。いずれか1枚と、マルゲ屋スペシャルカード「[illegible]」（イラスト／マイケル原腸）を差し上げます。カードがなくなり次第、終了させていただきます。

公公混同 アマイアイ雑



新声社のCD-ROM画集ついに登場

■吉崎先生と桜瀬先生の、過去の作品やプライベートイラストがデジタルデータで拝めてしまうのだ。おまけに壁紙に使えるデータも入って、そりゃもうオトク。もちろんハイブリットだ。パッケージと同絵柄のポスターサービス中。

動作環境

Windows
CPU●Pentium90MHz以上
モニタ●640×480ピクセル
16bit Hi Color以上表示可能な環境
メモリ●32MB以上の実装メモリ
16MB以上のHDD空き容量
CD-ROM●4倍速以上のCD-ROMドライブ
サウンド●サウンドブラスター相当
システム●Windows95、98が正常に作動するマシン

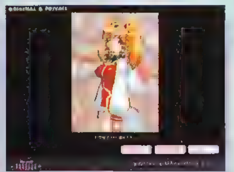
Macintosh
CPU●Power PCを搭載したMacintosh
またはPower Macintosh
モニタ●640×480ピクセル
3万2000色以上表示可能な環境
メモリ●8MB以上のRAM空き容量
CD-ROM●4倍速以上のCD-ROMドライブ
システム●漢字Talk7.5以上

吉崎観音 MINED+

桜瀬琥姫 Kaleido Scope



●パッケージ用の描き下ろしをはじめ、画集「MINED」に掲載されなかった最新イラストを多数収録した決定版。



画集だし、もちろん1枚1枚じっくり楽しめるのだ。



コミック用のイラストもあるぞ。



「GRANDEEK」(ワニブックス刊)のイラストも収録。





吉崎観音CD-ROM原画集　MINED+	
価格5040円　送料:E	
商品番号:CDR-01	
WINDOWS95,9/Macintosh　漢字Talk7.5以上	

桜瀬琥姫CD-ROM原画集　Kaleido　Scope	
価格5040円　送料:E	
商品番号:CDR-01	
WINDOWS95,9/Macintosh　漢字Talk7.5以上	

蘭宮涼ナコルル&リムルルグッズ

アスラ斬魔伝ナコルル&リムルルがグッズに

■SNKの大人気ヒロイン、ナコルル&リムルルを、人気作家の蘭宮涼先生に描いてもらったのだ。B2ポスター、テレカセット、2人揃ったマグカップと、お揃いを意識して作ってみたぞ。前回、個人的にリムルルびいきの文章を書いてみたら、ちょろっと注文増えてきているらしい。頑張れ、リムルル。



蘭宮涼ナコリムマグカップ	
価格893円　送料:F	
商品番号:SS-230	
陶器製	



蘭宮涼リムルルポスター	
価格1365円　送料:E	
商品番号:SS-228	
B2サイズ	



蘭宮涼ナコルルポスター	
価格1365円　送料:E	
商品番号:SS-227	
B2サイズ	



蘭宮涼ナコリムテレカセット	
価格2600円　送料:A	
商品番号:SS-229	
50度数テレカ2枚組　台紙付き	

GW期間中の出荷案内

●GW期間中（4月29日～5月5日）は、商品の出荷業務をお休みさせていただきます。出荷再開は5月7日となります。

●お問い合わせ、ご注文など、読者サービス部の業務は、暦通りの営業になります。

すくすく犬福ヌイグルミ



■ゲームセンターで人気のビデオシステムのクイズゲーム「すくすく犬福」のスタンダードキャラである、「犬福」のヌイグルミを作ってしまったのだ。大きな耳、つぶらな瞳、りりしいマユゲ、丸いバディ。この謎の生物のヌイグルミを手に入れずして、犬福好きは語れないぞ。間違っても、川に投げ込んだりはするなよ。

すくすく犬福ぬいぐるみ
価格1260円　送料:E
商品番号:VD−12
全高:約18センチ（耳含む）

話題の爆発的人気商品 LEAF FIGHT

■リーフの人気キャラクターたちが繰り広げるコミカルバトルが、トレーディングカードゲームになったのは、もう知っているかな。その「リーフファイト」のスターター&ブースターを通販開始だ。



スターターパック
価格1575円　送料:C
商品番号:LF−01
カード60枚入り



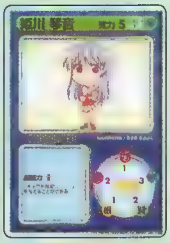
→初回版のスターターには、かわいいイラスト付きのルールブックと、リプレイを収めた小冊子が入ってます。

●まずはスターターを買わないと、ゲームは出来ないので。とりあえずこちらを買おう。



●ブースターは、スターターには入っていないカードが入っていたりする、ゲームの幅を広げるものだ。







→カードは135種類。強いデッキを作るためには、全種類集めても必ずしもゴールではないのだ。

ブースターパックver.1.00
価格6300円　送料:E
商品番号:LF−02
BOX販売のみ（12枚入りパック×15パック）

便利な通信販売読者サービス部のきまり

● 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「FAX専用注文書」または「電話（平日10時～17時受付）」でご注文ください。
● 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え（要手数料）」となります。
● 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
● お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
● 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
● FAX専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
● このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
● カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

通信販売の方法が新しくなっています。必ず確認してください。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1 メルティ爪切り
2.コインホルダー

20点
3.メルティテレカ
5 メルティカードケース

30点
6 メルティスポーツタオル

40点
7.メルティTシャツ

送料の計算方法

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例　キカイオーピルケース（A）　2個……100円
犬福ぬいぐるみ（E）　1個……500円
鬮宮涼ナコリムマグカップ（F）1個……800円
以上の商品を注文された場合の送料は、一番高い送料（F）の800円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月～金:AM10:00～PM5:00土日祝休み）　E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

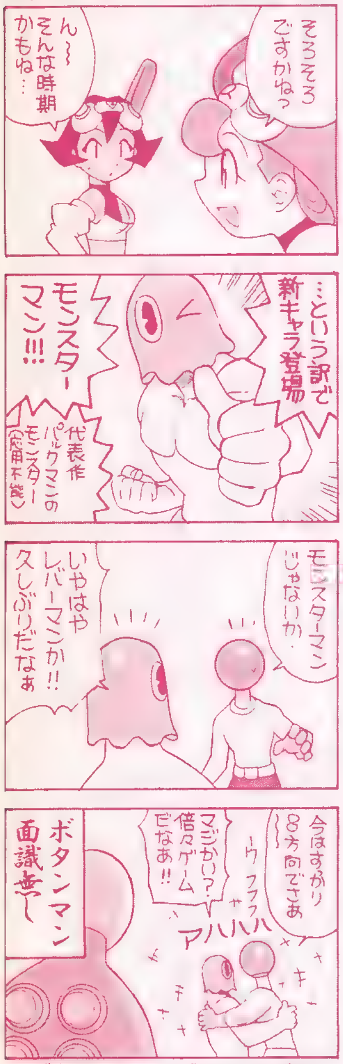
商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。ゲーム好きには堪えられない魅惑のゲームグッズの数々が並ぶお店に直接行ってみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も常時大歓迎なのです。

超世紀末ゲーム伝説 MELTY 5：NO.7

ハルマゲメルティ

http://www.bekkoame.ne.jp/ro/minesya/



☆ボタンマン、レバーマンと来て、モンスターマン…次に出るのは自機マンとか？

5/30・6/15号 ゲームイベント優先券

新作グッズ紹介

beatmaniaⅡDX サウンドトラック

4/23発売 ¥2136(税別)

大音響稼働中の音ゲー新作「beatmaniaⅡDX」のサントラが早くもリリースされる。新曲に加えて、LongMIXまで収録されているぞ。

DDRサウンドトラック

4/28発売 ¥3429(税別)

ダンスダンスレボリューションのCDが豪華2枚組で発売！即日完売が予想される。ダンスマシーン君は予約だ！

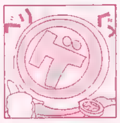
beatmania 4th MIX サウンドトラック

5/8発売 ¥2136(税別)

ビーマニファン待望の続編「beatmania 4th MIX」のサントラです。このCDにもLongMIX verが収録予定。

あのNGがマルゲ屋で！DDRのCDもよろしくな！

天下一ゲーマーの店 ゲ屋瓦版





「メルティ君、メーカー発行の情報誌をチェックしてるかね？」
「ゲームセンターに置かれている小冊子のことでしょ？当たり前じゃない！新作ゲームの情報をこの私が見逃すわけ…」
「ナムコの情報誌が新創刊される、と言ったら？」
「な、なにー！貴公をスキャンする！情報ゲット！1999年6の月！『ナムコグラフィックス(仮)』が新声社から新創刊！第一弾は『ハイスクールエンジェル』の予定！原画や制作者コメントが満載！有名アミューズメントパークでも手に入るが、全国のマルゲ屋ならばはずれなく買えるとのこと！定価300円！」

なんやそれ!?犬猫フェア5月いっぱい開催！

「メルティ閣下！水面下で全国の犬＆猫愛好家感涙のイベントが着々と進行中とのことです！」
「甘い！そんな情報はすでに掴んでいる!!全国のマルゲ屋に犬福やマジドロ、須藤真澄先生ねこが続々と集結してお るわ！とっとと偵察にいってこい!!」

スーパーコミックシティでランデブーマルゲ屋

「ゴールデンウィークに行われる同人誌即売会スーパーコミックシティ！今年も東京ビッグサイトにて開催されるよ。もちろんマルゲ屋も、魅力いっぱいの新作グッズを取り揃えて出撃に決まってるじゃない！」
「ふーむ『吉崎観音先生イベント限定テレカ』か…あとでマルゲ屋で買うとするか」
「そんなこと言ってても、マルゲ屋では売らないよ」
「ぐヲヲヲ…」
「だからゴールデンウィークには、スーパーコミックシティに来てくださーいね」

マルゲ屋からのお知らせ
神保町店の閉店時間が、5月6日より20：00になります。

ゴールデンウィーク徹底攻略 担当：マルゲヤマン

「前号でもちらりと紹介したが、連休がスタートしたら、すぐに安地のマルゲ屋まで移動しよう。そこでは千円を支払うことで一回くじ引きができるぞ。はずれなしでライフ回復や豪華アイテムが手にはいるのだから安いものだ。うまくいけば??が手に入るぞ」
「何いきなり攻略してんのよー！でもこれすごいのが当たるかも？はずれなしのマルゲ屋くじ引きをよろしくね！」

ゲ屋イベントスケジュール

※すべてPM2：00開始予定です。

5/2(日)	札幌店	ジョジョの奇妙な冒険 ラリー大会1日目
	仙台店	月華の剣士2大会
	名古屋店	ヴァンパイア大会
	大阪梅田店	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣大会
5/3(祝)	神保町店	トレカ交換会（LEAF FIGHTメイン）
	札幌店	ジョジョの奇妙な冒険 ラリー大会2日目
	仙台店	ストリートファイターⅢ2nd大会
	名古屋店	PS版 デッドオアアライブ大会
	大阪梅田店	ティンクルスタースプライツ大会
5/4(祝)	札幌店	ジョジョの奇妙な冒険 ラリー大会3日目
	仙台店	PS版 鉄拳3 鉄拳ボール大会
	名古屋店	闘姫伝承大会
	大阪梅田店	サイキックフォース2012大会
5/5(日)	札幌店	ジョジョの奇妙な冒険 ラリー大会4日目決勝
	仙台店	サムライスピリッツ天草降臨大会
	名古屋店	ときメモ対戦ぱずるだま大会
	大阪梅田店	スーパーストⅡX大会
5/9(日)	札幌店	ジョジョの奇妙な冒険大会
	仙台店	KOF'98大会
	名古屋店	ストリートファイターⅢ3rd大会（予定）
	大阪梅田店	KOF'98大会
5/16(日)	札幌店	ティンクルスタースプライツ大会
	仙台店	ストリートファイターⅢ3rd大会（予定）
	名古屋店	月華の剣士2大会
	大阪梅田店	定休日
5/23(日)	札幌店	マジカルドロップⅢ大会
	仙台店	真サムライスピリッツ大会
	名古屋店	ストリートファイターⅢ3rd大会（予定）
	大阪梅田店	ストリートファイターⅢ3rd大会（予定）
5/30	全店	ストリートファイターⅢ3rd大会（予定）

※G-Model神保町店のイベントスケジュールはP145をご覧ください。

ゲ屋日記

大盛況！蘭宮涼先生サイン会
4月4日(日) 名古屋店にて

マルゲ屋名古屋店にて行われた蘭宮涼先生サイン会には定員二百名の猛者が全国から馳せ参じたぞ。ポスターにサインという面白い趣向に参加者は大満足、蘭宮先生、二百名のファンの皆さまおつかれさまでした！



これだけの行列を整理するのは大変ですぅ。（アルバイト談）

記念として、蘭宮先生サイン入りTGS限定テレカを1名様にプレゼントします！ハガキに住所・氏名・年齢・職業・マルゲ屋に関するご意見、ご感想を記入して左記までどしどし応募してください！

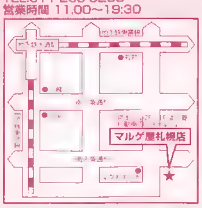
●宛先●
〒101-8935
東京都神田神保町1-26
「蘭宮涼先生サイン入りテレカプレゼント」係
※締め切り：5月15日消印有効

＜マルゲ屋ホームページ＞ http://www.shinseisha.co.jp/marugeya/

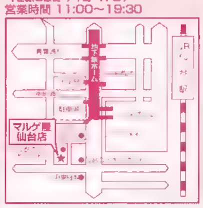
神保町本店
〒101-0051
東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F
TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00〜21:00（5/3より20:00まで）



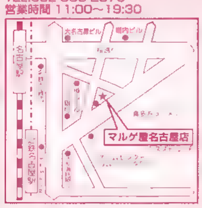
札幌店
〒060-0062
札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F
TEL.011-233-0238
営業時間 11:00〜19:30



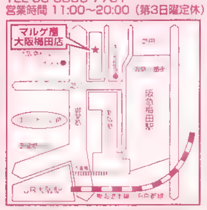
仙台店
〒980-0021
仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F
TEL.022-712-4787
営業時間 11:00〜19:30



名古屋名駅店
〒450-0002
名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F
TEL.052-583-2970
営業時間 11:00〜19:30



大阪梅田店
〒530-0012
大阪府大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F
TEL.06-6359-7751
営業時間 11:00〜20:00（第3日曜定休）



■発　行■
1999年5月15日
通巻14号

担当：ジ☆ダップセ
（C・LAN&田渕健康）

パンデ〜ル（エコー）

鉄拳の新作が発表されて、再び世にグリズルブームの嵐吹き荒れんとする今日この頃だが、ここでチト自慢させてもらいたい。
「グリズル色」という色があるのを知ってるかね君？犬の毛並みなどを表現するのに使われる色であるが、悲しいことに、この美しき色具合を知る人はまっこと少ない。黒みがかった灰色、と言う色彩なのだが、読者の皆には「好きな色」を問われた時、胸を張って「グリズル色でR！」と言い放ってほしい。

これがグリズル色だ！
（印刷の都合上、本来の色が発色されない場合があります）

4月5日（日）クタリスの春 byまさ

16時間寝る。

4月6日（火）続・消えたバイシクル byケソ

今日から新学期。めでたく大学7年生になった僕は、颯爽と愛チャリに乗って桜舞い散る春の小道を駆けていこう…としたのですが、いざ格納庫についてみると、我が愛機の姿が消えうせてるではないですかはいガーン（早口かつ衝撃）！

付近を探してみるも、痕跡すら見つからず、「あわわ、これってば所謂ツモられちゃったって奴？」と一人慌てふためいてみる。

実は僕の愛機はももやんから譲り受けたものであり、奴流カスタマイズを受けた珠玉の一品であったのです。厳重なセキュリティをかいくぐり、根こそぎかっさらわれたこの悲痛そして悔恨…

まさ兄ィに引き続き、僕のチャリまでもが現代社会の闇の中に消えるとは。ひょっとして我らジ☆ダップセは国際的な窃盗団に目を付けられているのでしょうか。

って言うか、他にもかっこいいマシンが並んでるのに何でよりによって僕のなのさあ〜と口をとんがらせてみたが、おそらく適度なボロさが窃盗意欲をかきたてたのであろう　言わば自業自得、違うか。

ちなみに、そのせいでしょっぱなの授業に遅刻しました　早くも大学8年生の予感を漂わす波乱含みの幕開けでした。

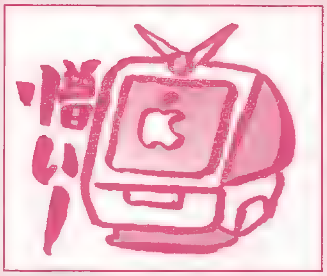
特別！神保リックメモリー

ジ☆ダップセ発足当時から我々が日記を書いている、ということは周知の事実だろう。今では大学ノート20冊をゆうに越し、その日記帳群はケソの机の横にうずたかく積まれている。今回はこの中から、比較的最近のものを徒然なるままに抜粋してみたぜハイパーン（早口&机打音）！

3月19日（金）iMac憎たらシャー byまさ

久々にギャザのBOX買い（ウルザズサーガ&レガシー）をしてホクホク顔で編集部に戻ってくると、隣のももやんの机に見慣れぬマッスィソがデンと構えていた　1月に出たばかりの新型iMac（ストロベリー）だった。ニコニコしながらいじくり倒していやがる。当て身んて早6年、現在怠慢将軍の名を坊将軍のニックネームを返上して欲しいままにしているももやんが、昨日あたりからいきなり机の掃除を始めたのはそういうことだったのでR。

2月頭から今日までの約1ヶ月間は、我のDOS／V機が編集部内最新機種として持て囃されていた。その天下ももう終わりか…と思ったら急にiMacが憎らしくなってきたので、ももやんがいない間に「ガラパゴスの海へ」を壁紙にしてみた。



ついでに油性マジックで落書きしようとしたが、編集アシのコドモもG3を買ったとの報を受けた。ここに至り、我は完全な敗北を知り、落書きは許してやった。助かったなももやん。

その後レガシーからキラカードが7枚出たことで、我は仏の心を取り戻し、iMacを慈しむ人に変身し、今じゃいっぱしのMac通を気取っている今日この頃である。

3月25日（木）トゥハチでもっさり byケソ

ライターのはまーから、良質のグリズルゲーがあるとの報を受けました。名は「トゥーハート」。最近、秋葉原近辺やキャッチェル景品を騒がす婦女子ゲーとしても有名です。

早速まさ兄ィにそのことを伝えると、「ムス、ならば早速ゲーム屋に行きつつ「トゥハチ一丁はいパーン（擦&早口&机打）！」と要求してみるさなあ」との返答をもらいました。

如何ともしがたく硬派極まり無いまさ兄ィがひょっとしたら「マルチ萌えス！（擦）」と言い出すかもしれないと思うと、きゃんてぃま縮み上がる思いです。



後日、状況を問うと「いやあ、2週目の撃ち返し弾がキツイっぺれ〜」との答えが返ってきたゲーム内容を聞くかぎり、どう考えても別ゲーらしかったのですが、敢えて諫めずに僕の心に留めておくことにしました。

4月3日（土）ナゲット10個の喜びと悲しみ byまさ

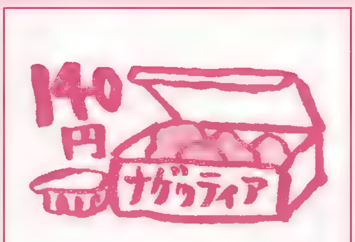
編集部員の胃袋を満たす神保町界隈の飯屋…中華系の飛鳥に立ち食いの富士そば、牛丼・定食のなか卯と吉野家そして松屋、魚定食が豊富な魚たま、洋食屋キッチンジロー、タイ風カレーのメーヤウ、欧風カレー屋ボンディ、スパケティー派ご用達「前スパ」ことメッツォフォルテ、洋麺屋の五右衛門、給料日にはちょっと贅沢してステーキハウスのテキサスなど、嗜好と値段に合わせて、皆は思い思いの店へ行っているわけさなあ。

そんな中の一つが「マクドナルド」。時間がないときなどは持ち帰りマグソでガッツリ、というパターンで済ます者も多い。我もけっこうある。

今はこのマグソが流行っている。なぜか　それはナゲットが半額の140円で買えるからっしゃらー。バーガー2個にナゲット10個（5個入り2つ）、プラス缶ジュースで、600円ほどで満腹になれる。

とはいえ、ナゲット10個を一気に食った者たちは口を揃えて「しばらくナゲットはもういいッス」という感想を述べている。一人でかっ食らうにはちと多すぎるようだ　ま、我は別にいいけどね。

そんなわけでナゲット半額は最終的にナゲット嫌いを増やし、売上を落とす結果になるのでは？と知った風な予測を立ててみたい。



P.S. これが本になる頃にゃあ半額セールはとっくに終わってまさあ　安心だね

4月4日（日）通信不能の春 byケソ

最近、電話がかかってこないなあと思ってたら、止められてました　むきゅそ

バトルバクレイド来たる

4月8日

ケソ　おや、まさ〜ル男爵。またマックですか。

まさ　ウムス。そろそろナゲット140円も期間終焉の時を迎えるのでな。冬眠前のグリズルよろしく、ガツリコンと食いだめを試みる我だ。

ケソ　なるほど。時に、前から気にしてたのですが、マクドナルドには「スマイル0円」という謎のシステムがありますよね。

まさ　あったな、確か。我は利用したことはないがね。使わなくてもいいが使うとより楽しめる…いわばストⅢのブロッキングのようなニュアンスのシステムだと推測したい。

ケソ　……。まあ、それなんですけどね、僕が提案するにスマイルだけではなく「メガネ0円」というシステムも導入してみてはどうか!?と。

まさ　?

ケソ　これを頼めば、店員の女の子ちゃんが即座に眼鏡っ子に早変わり!という業の深いシステムです。どの店に行ってもオール眼鏡っ子でムハス!他にも「ねこみみ0円」とか「にくきゅう0円」とかはどうスかねスピースピー(鼻息)。

まさ　…確かに、ごく限られた範囲には猛烈にアピールするとは思うが、それがマックのメニュー表に書き込まれるとなると店の理性自体を疑わねばならない悲しき結果をもたらすことになりかねないとの確信を今まさに得てしまったではないか。

ケソ　相すいません。

まさ　ところで、見たかね君。今日編集部にやってきた「バトルバクレイド」は。

ケソ　ええ。早速ゲーメストシューター班が張り付いて、バトバクアニマルと化してましたよ。

まさ　そのバトバクだが、今作もどうやらガレッカ系統の基板を使用しておるらしいな。

ケソ　そうなんですか。

まさ　場所によっては、スプライトの限界に挑戦しまくっているところもあり、敵弾がぐっちゃら〜とばら蒔かれると、処理速度がマイルドになってしまう事もあるっぺれ〜。

ケソ　所謂、スローがかかってしまうって奴ですね、僕は弾避けしやすくていいスけど。

まさ　ガレッカが出てから早3年。同系の基板でがっつりとゲームを作り続けるその心意気は、もはや匠の域に達してるといっていゐだろう。

ケソ　一つのハードにこだわったと言えば、ネオジオなんてもう9年です。イナバの物置も真っ青の耐久性ですよ。

まさ　さね。そこでだ!記念すべき第10回目のゲーセン浪漫は、ゲームのハードについてこってりと考察を行うゾーっと声高らかに宣言したい!

ゲーセン浪漫

〜第10回　ハード入門〜

ケソ　あの、気合が入った所で大変申し訳ないのですが、もうページが無いス。

まさ　はう!

（続く）

開設(予定)!!!

猛者通ホームページ

猛者通ホムペソの開設を言い渡されてからはや数年。遅々として進んでいないかに見えた実作業だが、牛歩を思わせるハイペースで我々は邁進していた。かもしれない。

ケソ　取りあえずトップページのデザインを作ってみたんですが、どうでしょうか。

まさ　何かレトルトカレーのパッケージを思わせる色合い&設計さなあ。もっと殺伐とした感じは出せないかね?

ケソ　わかりました。夜中に子供が見たらしっこちびるような出来を目指しましょう。

(ここで突然、ゲーメストホームページ総括管理大将軍・Joe山田氏が来訪する)

山田氏　お、ホームページの作成は進んでる?

まさ　任せてつかあさい。もりもりと進んでまさあ、ええ。

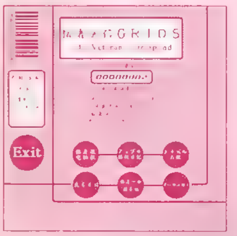
ケソ　ここまで来たら完成したも同然であり楽勝です。

山田氏　そうか。そりゃ心強い!あ、でも中身がグリズル一色ってのは無しね。

◆◆◆◆◆

この日、我らのホームページ計画は一から出直すことを余儀なくされたのでありヨギベア最高、と悲嘆の嗚咽を漏らしてみる。

つづく



安心せい。ちゃーんと計画は進行しておる。かも。

誰よりも速く走るための第一歩!

ドライブはじめました

アーケードゲーム初心者講座

ドライブゲーム編　第1レグ「ドライブゲームとは…」

—第17回—

担当：ずるずる(爆)

今回からドライブゲーム編がスタートする。これから始めようと思っている人、なかなか上手にならない人、またドライブゲームなんて…と思っている人に、どこが面白いのか、そしてどうしたら楽しむことができるのかを解いていってみたい。もちろん、どうすれば上達するのかも書いていく。

その第1回目だが、今回は、**ドライブゲームにはどんなものが存在するのか、そしてどんなところが難しいのかをチェック**してみる。

その上でどう対応すれば良いのかを考えていきたい。

それでは始めましょう!

ゲームの題材を気にしよう!!

「ドライブゲーム」というと、「車を走らせるゲームでしょ!」と単純に思う人もいるだろう。確かにそうなのだが、対戦格闘ゲームを見てみると、3DCGのものがあったり、飛び道具のありなしの違いがあったりと、題材とされる世界観でゲームが展開されている。

ではドライブゲームでは?

最近の傾向だが、非常に**リアル指向**で作られているのが現状。

実在の車を操作し、現実的には考えられない（実現できない）シチュエーションで走らせる。そう**シミュレーション要素が強いのだ。**

ならどのゲームでも同じ操作感覚で走れるはず!と思えるのだが、それが違うのです。


バトルギア（タイトー）


デイトナUSA2（セガ）

例として「デイトナUSA2」、「バトルギア」を出すと、同じ車モノだが、題材が全然違うのだ!

デイトナは、時速300キロを超えるなかで行われるアメリカのレース、バトルギアは、日本の公道をモデルに、市販レベルの国産車でレースをする。

スピードの差も違うし、車の性格も違うので、**同じ操作感覚ではとても走らせられないのだ**!

まずはその「**違い**」をしっかり**理解すること**から始まる!

ゲームが変われば筐体も変わる!!

題材が変わればゲームの質も変わるわけだが、これだけではまだ座席に座るわけにはいかない。

次に**気にしてほしいのが**、各々の**ゲームの「筐体」である!**

普通のゲームであれば、基本的にはレバーとボタンで操作をする。車モノであれば、**ハンドル、アクセル、ブレーキ**となるわけだが、そこをまずチェックしていこう。

その操作系、どのドライブゲームも同じなので違うゲームをプレイしても違いはないと思うはず。そこに落とし穴があるのだ!

先ほど、題材によってゲームも変わると書いたが、その**題材によって筐体、そして操作系にまで違いが出てくる**のだ!

まずは筐体。横にデイトナとバトルギアの筐体写真があるが、よく見てほしいのは、シフトの位置。デイトナは左ハンドル、バトルギアは右ハンドル仕様なのです!

この違い、片手操作になったときに出るんです!

アメ車をイメージしているのでギアが右にある「セガ伝統」の左ハンドル仕様なんです!



国産の市販車らしく右ハンドル仕様！でもシフトはシーケンシャル（前後に入れるタイプ）！

何はともあれ真面目に取り組むこと!!

細かいところをチェックすると、ハンドルやアクセル、ブレーキの位置も筐体によって違うんです!

私が常日頃から考えているのは、**「ドライブゲームは、筐体攻略から入る!」**こと。個々に違うとなれば、まずその操作系に慣れなければいけない。**上級者はそれを**過去のゲームで多く経験し、**ノウハウを持っているからすぐ対応できる**のです。初心者にそれは無理!

ハンドルに反力があるのか?その重さは?シフトチェンジのさせ方は?そういったプレイをする**「環境」に自分が対応できるか**を初めの段階でチェックしてほしい。



攻略は必ずしもゲームの中身だけではない。環境になれることが最も重要!

決してゲームをナメないこと!何せ大型筐体モノは、1プレイ代が高いですからね。

いかがでしょうか?少しは心構えが変わったかな?ではでは…。



今回のまとめ

筐体攻略(慣れること)がまず第一歩!そこから始まる!!

TCG入門道場
トレーディングカードゲーム

人を惑わす遊びは数々あるが、その中でも博打や女遊びに勝るとも劣らない常習性を持つ「トレーディング・カード・ゲーム(Trading Card Game、略してTCG)」。今回よりファニーで頭の暖かい、誰でも(まったくの初心者の方から!)TCGが好きになる&できるようになる素敵な連載を始めます。

担当:一億将軍

第一回

トレーディングカードゲーム、その真実!!

『ゲーメスト』で「TCG」!?ふざけるな! ゲームセンターにTCGはないぜ!』なんて思っている読者もおられることと思うが、まぁ、その振り上げた拳はひとまず降ろして、とりあえず落ち着いて聞いてほしい。皆さんは、ゲームセンターでマシーンや対戦相手と常に真剣勝負をしていると思う。TCGも真剣勝負であることには違いないのだ。外に出たらゲームセンターへ、家で遊ぶならTCGで、どんなときでも漢を見せるのだ!

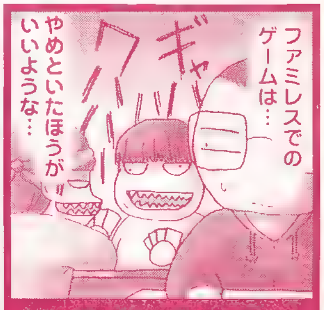
クールでディープな本誌読者であれば、マルゲ屋やゲームショップでギャルなどのトレカと共にTCGが販売されているのを見たこともあるだろう。数年前まで、日本ではオマケ程度のものと捉えられていたが、今ではカードショップなるものができるほど市場が成長した。通常は不透明の袋の中に8~15枚程のカードが収められており、1袋が300円前後で販売されている。最近ではカード自販機(ガチャガチャのカード版)がゲームセンターに設置されていることも多く、入手も容易だ。

トレカとは?

TCGをまったく知らない人のために、まずは基礎の基礎から解説していこう。TCGのまえに、まず「トレーディング・カード(以下、トレカと略)」について説明しよう。トレカとは、収集を目的とした絵柄つきのカードのことだ。例えば、プロ野球の選手がプリントされたもの、アニメのキャラクターがプリントされたものなどがある。ポテトチップスのオマケとしてついてくるカードもこれにあたると言えよう。男性読者諸氏は「プロ野球カード」や「ビックリマンチョコ」のシールなどを収集したことがあるのではないだろうか。まあ、意識したことはなくとも、トレカは我々の生活に根ざしていたのだ。

これが、なぜ"トレーディングカード"と呼ばれるのか。"プロ野球カード"や"ビックリマンチョコ"では、大量の不足やダブりが出て、「またこれかよ~」という悔しい思いを数多くしたことと思う。特に、最後の1枚などはそうそう引き当てられるものではない。その足りない1枚を入手するために商品を買い続けたのでは、とてもではないが破産してしまう。そこで行われるのが物々交換、すなわち「トレーディング」だ。このトレーディングを上手に行えば、足りないカードを補充するだけでなく、余剰在庫となっているカードを処分することもできるのだ。

さらに、レアカードやスペシャルカードなどと呼ばれているものがある。平たく言えば「当たり」であるのだが、これらのカードはレア(稀)と言われるだけあり、10枚に1枚、下手をすると百枚に1枚という確率でしか入っていないカードなのだ。レアカードの存在もあって、全種類を自力で集めることは困難、だからトレーディングが必要なのだ。



このような行為が、ゲーマーの社会的地位を下落させるのだ。警告せり。

じゃ、TCGとは?

その、トレーディングカードにゲームの要素を付加したものが、TCGなのだ。イラストの美麗さやコレクション性に加え、ゲームまでできる…とあっては、最先端のトンガリキッズ(in秋葉原)たちが黙っていようはずがない。実際、日本でトレカという用語が意識して使われ始めたのは、このTCGが流行し始めてからなのだ。やはり、ゲームの力は偉大である。

TCGで最も有名なのは、ウィザーズ オブ コースト社の「マジック:ザ・ギャザリング」であろう。これには元祖である英語版、日本語版やスペイン語版など、世界各国の言葉に訳されている。国内ではバンダイの「カオスギア」や「GUNDAM WAR」、メディアファクトリーの「ポケットモンスターカードゲーム」、メディアワークスの「央華封神」、角川書店の「モンスターコレクション」などがよく遊ばれているようだ。

TCGにはそれぞれ独自のルールが付属しており、ファンタジーやSFなど、さまざまなルールがある。基本的には買ってきたカードを組み合わせて(これを「デッキを組む」という)対戦する、という形式だ。ほとんどのTCGでは、同じシリーズであればどのカードでも使えるようになっている。

TCGでのトレーディングは、トレカほど単純ではなくなっている。トレカはコレクションのコンプリートが主目標であるため、単に足りないカードの補充を行えばよいのだが、ゲームとなると「勝てるデッキ(もしくは、遊びたいデッキ)を組むために必要なカードを集める」ことが必要となる。もちろん、同時にコンプリートを目指すプレイヤーもいるだろう。TCGの多くは、カードに入手困難度(レアリティ)というものがつけられている。先ほどのトレカの項でもレアカードという言葉が出てきたと思うが、TCGの場合は大抵が「レア(稀)」、「アンコモン(少し稀)」、「コモン(普通)」の3種類に分類されている。また、ゲーム内での効果については、単に「レアだから強い」とか「コモンだから弱い」ということはない。なので、同じレアでもカードによって価値が変わってくるケースがあるのだ。それを使うプレイヤーによって重要度が変わるので、トレーディングは多少複雑になるのだ。

始めるにあたって、必要なこと

まず、カードがないと始められない。これは基本。で、あとは一



カード以外との交換は、基本的にはお勧めできない。特に金銭はトラブルの元!?

緒に遊ぶ友達が必要だろう。もし、お金に余裕がないのであれば、既にゲームをしている友人から余りカードを貰うのが吉。バクシーシ街道まっしぐらに、ネダれるだけネダってしまおう。逆に、お金はあるけどTCG仲間がいない、というのであれば、余ったカードを友だちに配り、仲間を増やすのが吉。ポイントになるのは、コモンで強いカードを渡すことだ。「これ、簡単に出てくるカードなんだけど、ホラ強いでしょー？」のように、最初は勝たせて気を良くさせてしまえばこっちのものだ（わざとらしさに要注意）。ただ、友達が近所の捨て犬だけだったりすると、筆者もアドバイスのしようがない。気長に仕込んでいこう。

デッキって何？

ゲームを遊ぶために組み合わせたカードのこと。ゲームの種類によって枚数制限があったりする。「ポケットモンスターカードゲーム」の場合は60枚、「カオスギア」の場合はメインカードが40枚以上で城カードが20枚、などさまざま。一般にいう「強いデッキ」はコンセプトがしっかりしており、それに必要なカードが揃えられている。強いデッキの研究をするために、何枚もレアカードを揃えたり、ドカドカと「カートン買い（箱ごとの購入）」をしてしまう人も多い。下手をするとはまり過ぎて「カード破産」なんていう寒いギャグを飛ばす八メになるので、注意せよー

これらの中で「カオスギア」は、このデッキ作りが非常に面白いので、本連載の教材として使わせていただく。

じゃあ、「カオスギア」始めるべ！

TCGは、ルールを覚えるのが少々面倒なのだが、今回の連載ではこれを詳しく説明していきたい。それでは、具体的に「カオスギア」の世界説明、購入の仕方などを説明していこう。

「カオスギア」って、どんなTCG？

ごくごく簡単にいうならば、「ファンタジー風国取り合戦TCG」といったところだろう。プレイヤーは「カオスゲイナー」と呼ばれるリーダー的な存在になり、各国の英雄や兵力を率いて戦うことになる。

この「カオスゲイナー」は、「気体カオス」という未知のエネルギー源を、普通の人々が利用可能な「固体カオス」に変化させる能力を持っている。この「固体カオス」が「カオスギア」と呼ばれる物質なのだ。「カオスギア」は、動力や魔力、お金など、さまざまな形態で使用されている。利用法は陣営によって異なるが、どの陣営にとっても最重要の物質とされている。

陣営は5つ。旧式の蒸気機関を操る「デ・バース帝国」、魔法の国「マナ王国」、自然を支配する獣人の集団「ガイア族」、突如現れた異形の放浪者「エレアル旅団」、そして気高き追放者たち「カオスフォーマー」だ。それぞれの設定については、追々記していきたい。

どこで買うの？

では、「カオスギア」を始めたいものの、「どこで買えばいいの？」という疑問を持っている人もいることだろう。基本的には、バンダイの商品を扱っているおもちゃ屋さんで注文できるはずだ。首都圏であれば、ホビー量販店で多少安く入手できるケースもある。近所で注文できない場合には、通信販売（最近は、インターネット通販もあるぞ）という方法があるぞ。また、全国のマルゲ屋（105ページの広告を参照）でも扱っているので気軽に問い合わせてみよう。

では、最初にどれくらいの投資が必要なのか？一緒に遊ぶ仲間にもよるが「スターター3箱+ブースター3パック」あたりが妥当であろうか。具体的に金額で示すとスターターボックス(1365円：税込み、以下同)×3+ブースターパック（330円）×3で、合計5085円となる。スターターボックス1箱からでも遊べるが、おそらく城カードが不足するだろう。一緒に始める仲間が3人以上いるなら、とりあえず2箱でもよい。余ったカード同士をトレーディングすれば、だいたい満足いくことだろう。最初から「俺は大会に出るぜ！」という意気込みなら、スターターボックス4箱とブースターパックをだいたい15パック（1ボックス）くらい買うのがいいだろう。

買ったはいいが、どう遊ぶ？

と、具体的な解説に入りたいところだが、誌面の関係上次号から細かい説明をしていくので、ご容赦願いたい。この連載では、まったくTCG経験のない人でも、それなりに遊べるようになるまで面倒を見るつもりなので、質問などは大歓迎だぞ！

ただいまキャンペーン中！

「カオスギア」は、発売1周年と「四龍の王」の発売を記念して、プレミアムレアカードに、[illegible]（イラスト・[illegible]）をプレゼントするキャンペーンを展開中だー
[illegible]

【応募方法】
【Aコース】対象商品の入っている[illegible]封筒裏面に君の[illegible]

郵便番号・住所・氏名を書いて、左記の宛先に応募を。このコースは応募者全員に賞品が送られてくるぞ。【Aコース締め切り】99年6月30日当日消印有効

【Bコース】対象商品の入っているアルミ袋（スターターはAコースと同じ）3パック分を封筒に入れ封筒裏面に君の郵便番号・住所・氏名を書いて、左記の宛先に応募しよう。このコースは抽選で合計500名に賞品が当たるぞ。

【Bコース締め切り】[illegible]各回100名様。[illegible]第4回99年5月31日当日消印有効　第5回99年6月30日当日消印有効

〒111-8081 [illegible] カオスギア一周年Aコース、またはBコース係。

【備考】[illegible]も、お一人様何口でもご応募いただけます。ただし一口ごとに封筒を分けてお送りください。[illegible]コースの[illegible]の発送をもってかえさせていただきます。[illegible]多数の応募が予想されるため、賞品の発送は締め切りから[illegible]以上かかる可能性がございます。ご了承ください。

読者プレゼントだ！

本連載スタートにあたり、バンダイさんよりゲーメスト読者へということでプレゼントを頂いた。内容はなんと「カオスギア・特大セット（スターター、1〜3（3は4月25日発売）のブースターを各1ボックス、プレイシート、プレイビデオ、特製デッキケース）」を10名様分だ！

ハガキに住所・氏名・年齢とこのコーナーの感想や質問、スリーサイズなどを書いて「TCG入道・GW大懸賞」係宛で投函してほしい。なお、今回は初心者へのプレゼントを考えているため、申し訳ないが経験者の方は遠慮してほしい。経験者が当選した場合、罰として当コーナーの居残り掃除をしてもらうぞ！



これが「カオスギア3 四龍の王」のパッケージ。ブースターパックが15袋入っていて、定価は4950円（税込み）だ。イラストレーターも豪華（その辺はまた次号）。

※「スターターボックス」とは、いわゆる基本セットのこと。「カオスギア」の場合は60枚のカードが入っている。これを一人1箱持っていれば、とりあえずゲームをすることが可能。「ブースターパック」とは、10枚入りの強化セットのこと。

3rd STRIKE STREET FIGHTER III

Fight for the Future

設定資料集

春は麗しく

ついにストⅢサードが発売間近！前作2ndは異様に濃い新キャラクター2人が参戦したが、今回はまともキャラ3人、異常(?)キャラ2人の計5人が参戦。

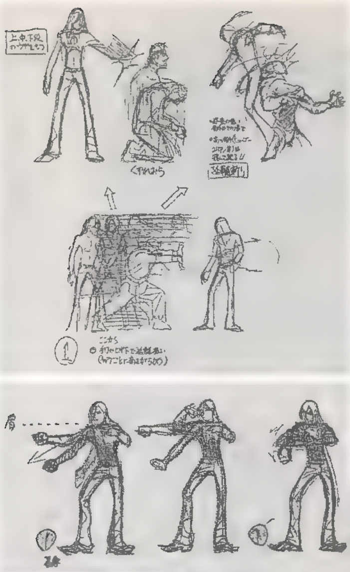


新

✵春麗 Chun-li

麗しき脚線美ふたたび

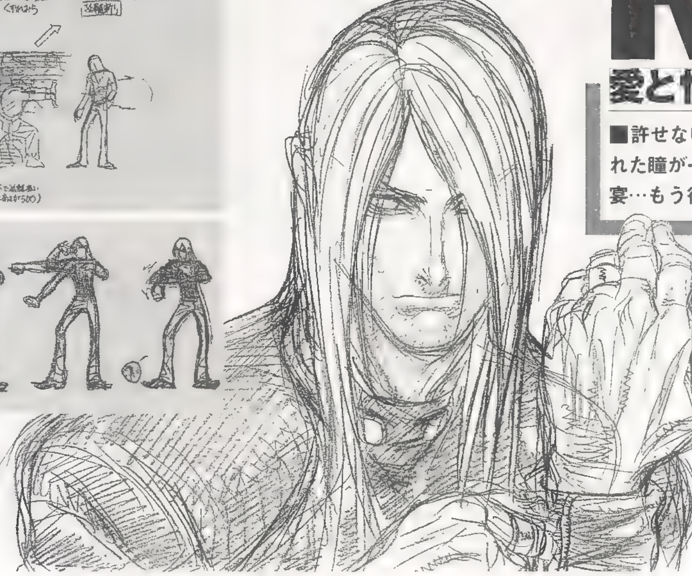
■久しくファイトから遠ざかっていた春麗。しかし事件は唐突に起きた。クンフー教室の教え子が、突然姿を消してしまったのだ。行方を追うため、闘いの舞台に戻ることを決意する。

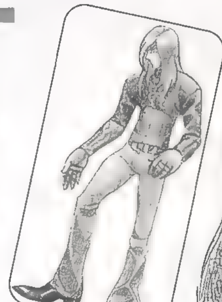


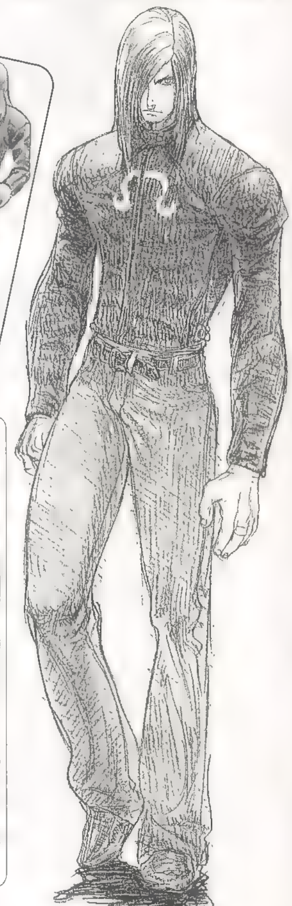
Remy ✸レミー

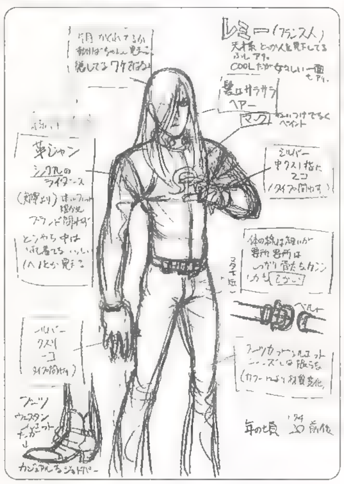
愛と憎しみの狭間で

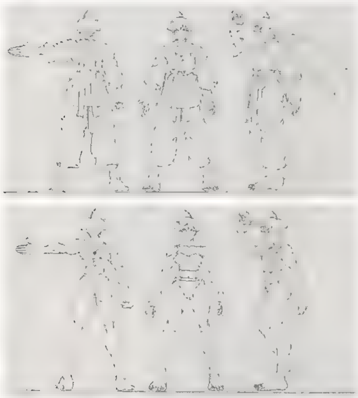
■許せないやつらがいる。倒せ、潰せと心が吠える。銀髪に隠された瞳が一瞬の狂気に煌めく時、青年の心は闇に染まる。復讐の宴…もう後には引けないのだ！



















Makoto ✸まこと

超硬派空手少女

■名門空手道場「竜胆館」（りんどうかん）。だが、かつての繁栄はいまや見る影もない。一人娘のまことは、親父譲りの道着に誓う。「もう一度・うちがメジャーにしてみせるちゃ！」



孤高の求道者

リュウ Ryu

■幾万もの闘いを走りぬけ、無数の拳を交わし合ったリュウ。「真の格闘家」たる道はいまだ漠然とし形を成さない。
だが彼は迷わない。彼を高みに導く確かなもの、新たな強者との出会いを信じて歩みつづける限り

開発コメント●←リュウはゴスパンぐらいです。開発中はゴス→中足がTCになっていたのですが、イメージに合わないのでやめました。やっぱりゴスゴスですね。





開発コメント●←ケンはやること増やすつもりでしたが、昇龍バカ強で一発野郎になってました。テキトーにやっても強いこのキャラで、他のキャラをほうむったりとか…。

炎の昇竜

ケン Ken

■格闘大会参加にむけて意気込むショーンを尻目に、ケンはため息をつく。
久しく骨のある相手と戦っていない。このままでは腕も鈍るばかりだ。
そんな折、「謎の組織」の噂が彼の耳に届く。忘れかけていた、身を焼く危険の匂い。
ケンの瞳に熱い炎が戻ってきた。



熱風キッド

ショーン Sean

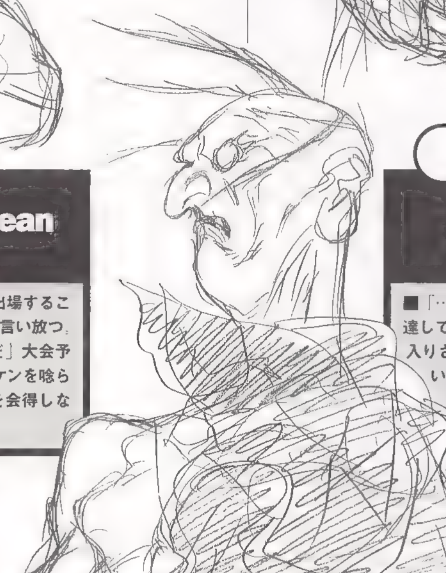
■ショーンもいよいよ格闘選手権に出場することになった。だが師匠のケンは厳しく言い放つ。「お前の今の実力じゃ恥をかくだけだ」大会予選まであとわずか。なんとしても、ケンを唸らせる「自分だけの型（スタイル）」を会得しなければ！



仙術の怪老

オロ Oro

■「……暇じゃの～」オロの退屈は極限に達していた。若手ファイターを勝手に弟子入りさせてもみるが、どいつも長続きしない。ある日、たまたま興味をひく俗世の噂が耳に入った
「謎の組織に、拳を極めし者か…
…ま、それなりには遊べるじゃろ」





開発コメント●←今回追加されたオロの"超"SAです。3作目にしてようやく両ウデ解禁になりました。

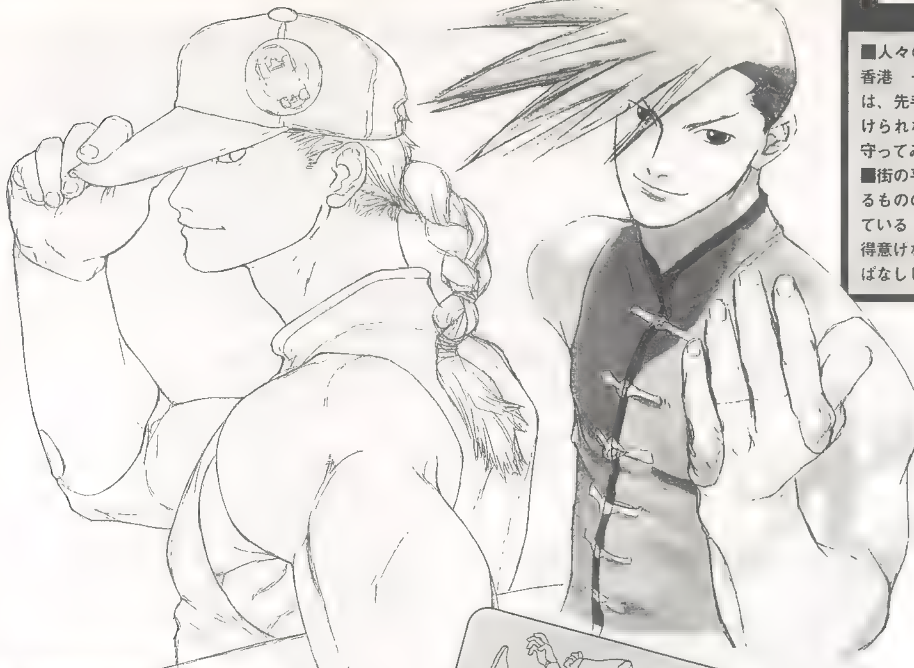
若き双龍

ユン&ヤン Yun&Yang

■人々の生きる力が心地よい緊張感とともに満ちている街、香港　その平和を脅かす謎の組織の存在に気づいたユンたちは、先手を打って組織の深部に乗り込むことを決意した　避けられない闘いを前に、ユンの鼓動は高鳴る.「俺たちの街、守ってみせる！」

■街の平和を守るのは誇りある仕事だ．当然「謎の組織」なるものの勝手を許してはおけない．兄のユンも使命感に燃えている「まあ、今回も俺にまかせとけ」

得意げなユンに、ヤンは心中でつぶやく「いつまでも頼りっぱなしじゃないぜ　見てろよ兄貴！」





開発コメント●↑当初、ユンだけの中キックでしたが、ヤンのほうにも最終的につけてあげました。



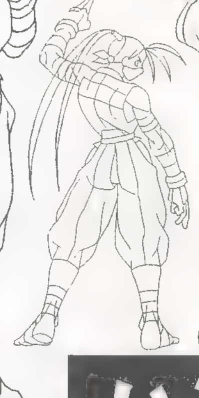
開発コメント●←2ndでやりかけて止めた二起脚を3rdで出したかったのですが、結局時間の都合で使い回しになりました。







開発コメント●←ニュー勝利1。2ndの時、時間がなくて追加できなかったのを復活！コビコビですか？



開発コメント●←ニュー勝利2。コビコビを追加したので、バランスを取るためカッコイイっぽいのを入れました。どうでしょう？

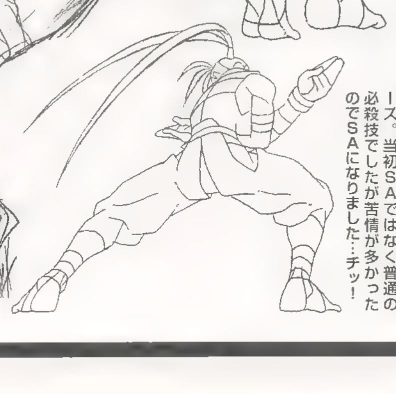
高校生忍者

いぶき Ibuki

■高校卒業を間近に控えたいぶき　学校推薦の就職ではなく、一般大学への進学を強く希望する．そのためには厳しい卒業試験にパスしなければならない。

新しい出会いと甘い恋が待っている、そう思うだけで苦無磨きに力がこもる

「絶対、素敵な彼氏とキャンパスライフを楽しむんだから！」



開発コメント●←闇時雨発動ポーズ。当初SAではなく普通の必殺技でしたが苦情が多かったのでSAになりました…チッ！



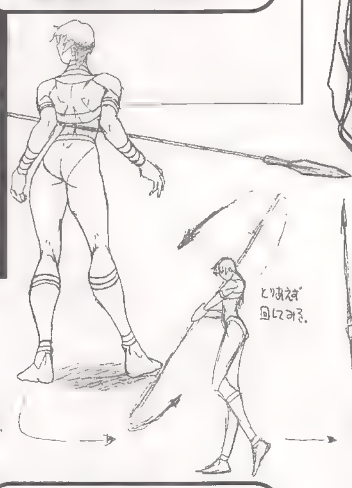


ヒューゴー Hugo

熱血の大巨人

■前トーナメントでの圧勝ぶりがたたり、誰もがヒューゴーを敬遠するようになった。試合の組めない日々にマネージャーのポイズンはたまりかね「新軍団の設立＆強者スカウト」を案じる。もう弱腰どもに愛想は尽きた。

強者よ集え、弱虫は去れ。彼らの新たなチャレンジが始まった。



アレックス Alex

パワーエイジ

■世界の強豪たちと闘い、格闘の怖さと奥深さを知ったアレックス。

自分の中に、知らず沸き上がる不思議議な高揚感を抑え切れない。

「強い奴」と闘いたい――想いに駆られるまま、ふたたび彼はまだ見ぬ強敵を求めトムのもとを飛び出した。



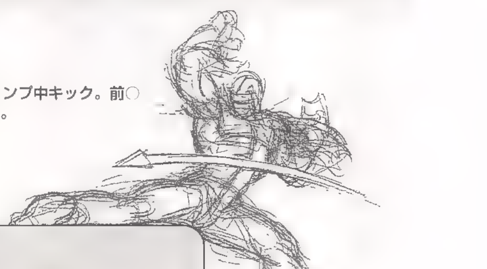
エレナ Elena

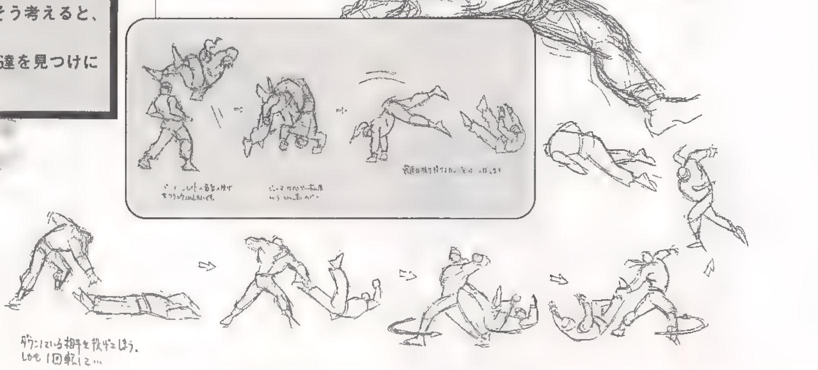
大地の戦士

■日本の友達と別れてもう1年近くが経つ。エレナは新春からフランス留学することになっていた。毎日の楽しい闘いも、しばらくはおあずけかも……そう考えると、いてもたってもいられない。

「よーし、新しい友達を見つけにいこう！」

開発コメント●→ジャンプ中キック。前○のニールキック風です。





反逆の使徒

ユリアン Urien

■野望を遂げ、組織の新しい総裁となったユリアン。しかし彼はこの上なく不満であった。組織の影のトップにはあいかわらず「天帝」としてギルが居座っているのだ。こんな理不尽を許しておけるものか。
「余こそが君臨者たるべきだ！ 愚兄には絶望の制裁を与えん!!」



拳闘紳士

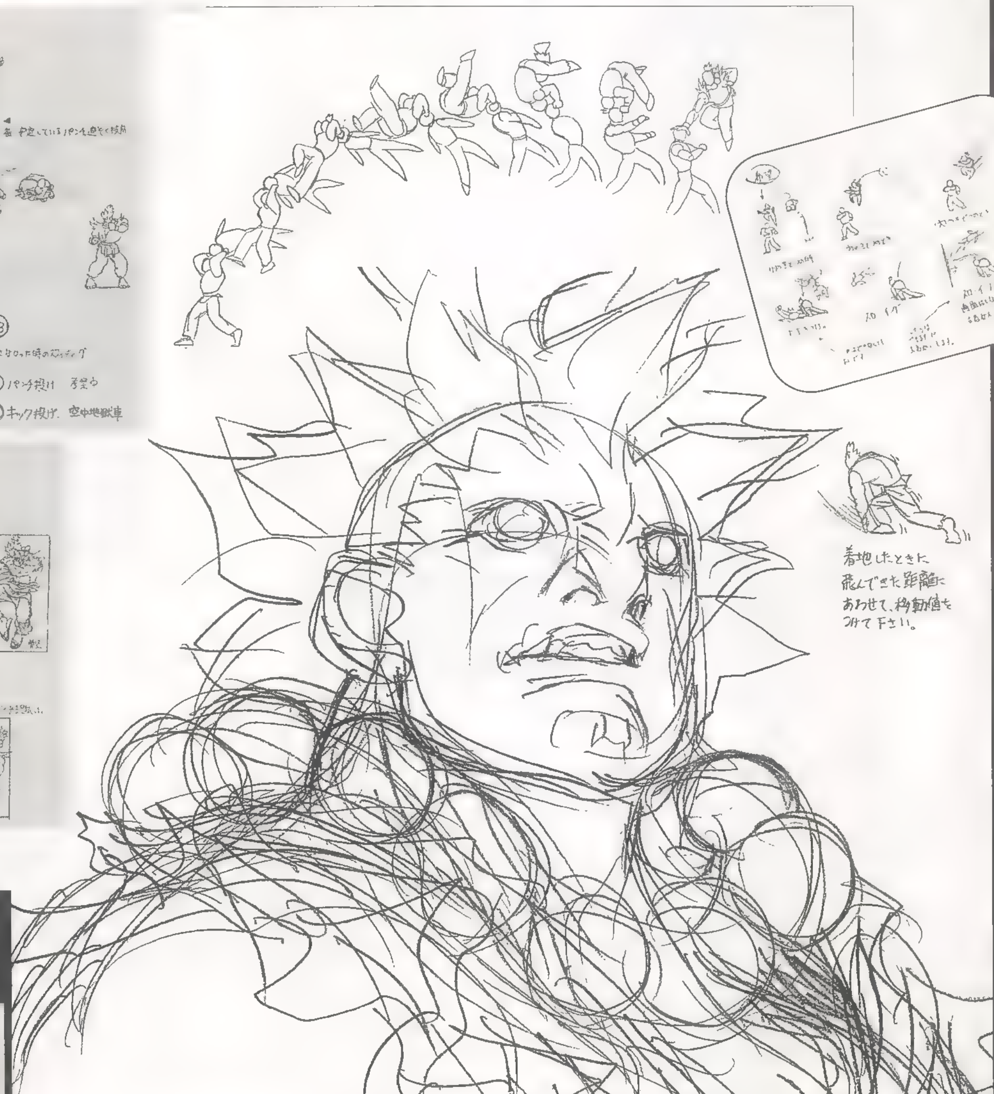
ダッドリー Dudley

■チャンピオンタイトルに返り咲き、みごと「サー」の特別称号を授かったダッドリー。王室からの招待により、御前試合を披露することになった。「より完璧かつドラマティックな試合をせねば…」
まだ日はある。世界をまわり、さらなるレベルアップを図るに十分な時間が。









拳を極めし者

豪鬼 Gouki

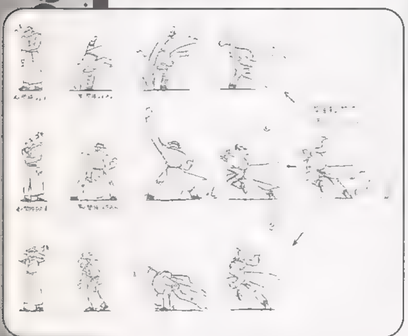
■「拳を極めし者」……豪鬼
凶凶しくも純粋な「闘い」への執念。その背に幾万もの亡者を背負い、次の強者を求め黄泉と現世（うつしよ）の狭間をさまよう。「我が拳……誰ぞ破らん！」今宵もまた、哀しく鬼が戦慄（わなな）く。

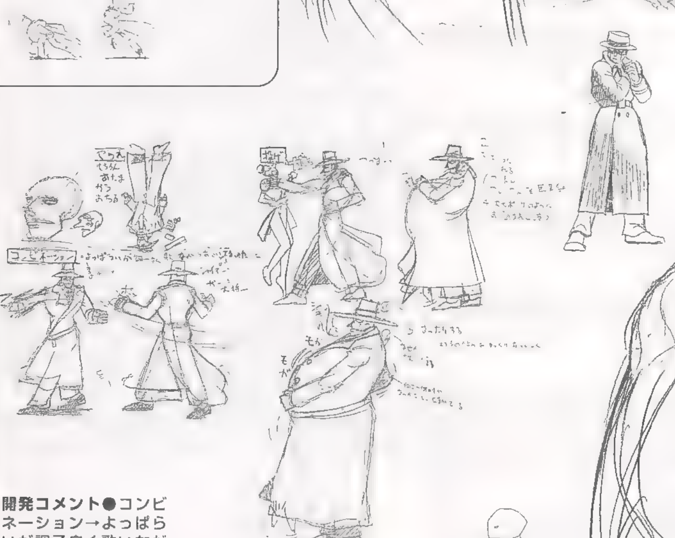
新 Q

謎の存在

■「決して認めたくはないが、我々の組織力をもってしても、彼の存在を正式に肯定することは現時点では難しいという結末を得た」（ＣＩＡ長官リチャード・バーグマン談）



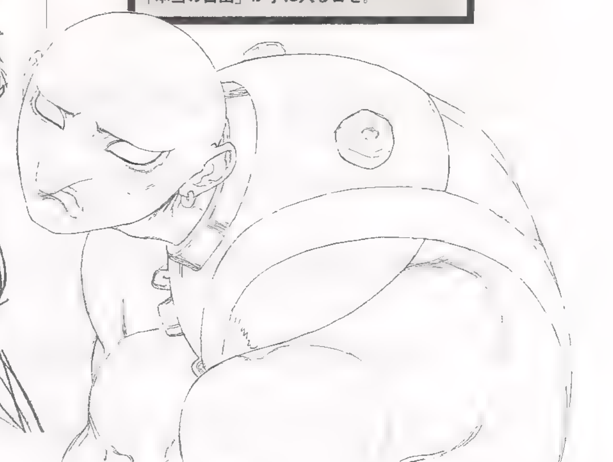




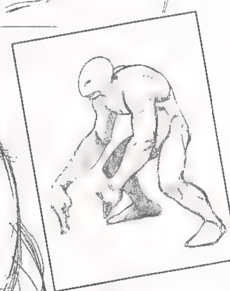
開発コメント●コンビネーション→よっぱらいが調子良く歌いながら歩いているみたいに。

バイオサイバー
ネクロ Necro

■組織の執拗な追手は、ネクロとエフィーに安息の時間を与えなかった。
闇に乗じて疾走（はし）っても、僻地に身をくらませても、黒い影は彼らの前に現れ、かすかな希望をむしり取ってゆく。
しかしネクロは信じていた。いつか必ず「本当の自由」が手に入る日を。



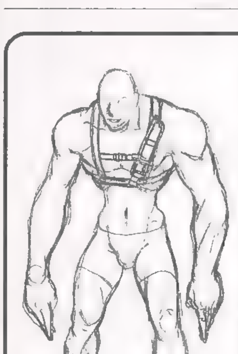




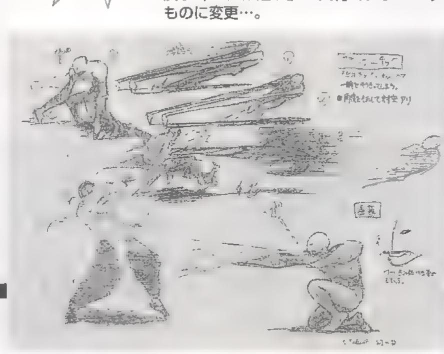




開発コメント●←ＴＷＥＬＶＥ幻の技・ジャンプ大キック。本人も結構気に入って動くところまで作ってはいたが、ふと正気に戻り「コレは違う」と気付く。よって今のものに変更…。



開発コメント●ＴＷＥＬＶＥ初期デザイン1。かなり初期のデザインです。迷彩などを付ける予定もありました。



新 Twelve ✻トゥエルヴ

白い殺戮マシーン

■ギルの組織が作り出した究極の人型殺戮兵器。変幻自在の生体ボディは、プロトタイプのネクロを強化改良した完成形。絶対の絶望がターゲットを追いつめる。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。(1、2、3年コース)

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ネットワークゲームクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	技術の向上に伴い、ゲーム制作に不可欠な要素となりつつある「通信」の感覚。この講座では通信ゲームを創れる近未来感覚のクリエイターを養成します。(2年コース)

ゲームビジネス・プロデューサー&ディレクター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームを「遊び」ではなく「ビジネス」としてとらえ、ゲームの制作から販売、流通、制作管理にいたるまでを統括することを学ぶ業界期待の講座です。(2年コース)

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 大好評受付中!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校夜間部大好評受付中!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座
- 3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

(使用マシン:02、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30~21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!(お問い合わせ)☎03-3370-2720

2000年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'99年卒、ゲーム会社(専門職社員)内定速報!! 100名突破! ダントツ全国第一位!!



ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 門谷祥子さん (株)ナムコ



ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 石渡大輔くん (株)カプコン



ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 藤井康弘くん (株)セタ



ゲームデザイナー養成講座 全日1年制 山木秀治くん (株)アテナ



ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 秋田善彦くん (株)カプコン



ゲームCGクリエイター養成講座 全日1年制 白井香織さん (株)コーエー

〈姉妹校〉関西地区で人気抜群!!

大阪ゲームデザイナー学院

〒530-0041 大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-6882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

マルゲ屋 ゲームアニメ系同人誌通販のお知らせ

人気作家めじろおし！マルゲ屋通販で簡単GETだ！

●申し込み方法

①FAX・手紙・ハガキのいずれかでご注文を承ります。
●マルゲ屋本部通販係　東京都千代田区神田神保町1−26
TEL03（3293）9069　FAX03（3293）9329
＜右記「お客様ご記入事項」をご記入の上、お申し込みください。＞
②マルゲ屋ホームページ・ご注文フォームにてご注文を承ります。
●http://www.shinseisha.co.jp/marugeya/
＜同人通販コーナー画面の指示にしたがってご注文ください＞

●お客さまご記入事項

①住所（フリガナ）　②氏名（フリガナ）　③年齢／学年
④電話番号　⑤FAX番号　⑥性別　⑦保護者名（捺印）
⑧商品番号　⑨商品タイトルと1タイトルごとの希望冊数

※項目⑦は高校生を含む18才未満のお客様のみ必要です。
また、対象となるお客様のアダルト指定誌ご購入はできません。

●商品のお届けと代金のお支払い

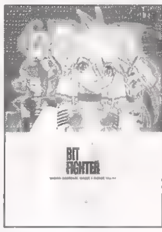
ご注文後10日前後でお届け致します。
商品をお受け取りになるさい、配達員に料金をお支払いください。

お支払い頂く料金 ＝ 商品代金 ＋ 代引き手数料（250円） ＋ 送料（180円〜660円）

FREE



吉崎観音社「パーフェクトセレクション観音'98」
通販番号:25614　価格:¥1,143 +TAX ¥57



吉崎観音社「BIT FIGHTER1」
通販番号:29919　価格:¥1,143 +TAX ¥57



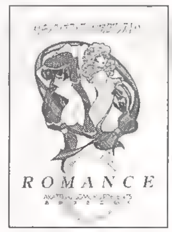
吉崎観音社「BIT FIGHTER2」
通販番号:29926　価格:¥1143 +TAX ¥57



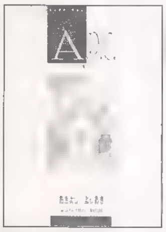
吉崎観音社「ROMANCE A」
通販番号:21005　価格:¥600 +TAX ¥30



吉崎観音社「ゼルダの伝説：ミンナニハナイショダヨ」
通販番号:29896　価格:¥714 +TAX ¥36



吉崎観音社「ROMANCE C」
通販番号:29889　価格:¥600 +TAX ¥30



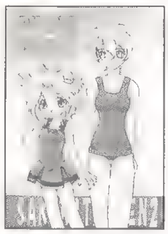
Anorak Post「A.P.C」
通販番号:21784　価格:¥1,200 +TAX ¥60



アブリエルのHERT「BIZARRE SORCERY」
通販番号:24884　価格:¥400 +TAX ¥20



ぽぷぐるま「make a dash」
通販番号:25409　価格:¥500 +TAX ¥25



爆乳ハウス「PURPLE DRUG4」
通販番号:30229　価格:¥300 +TAX ¥30



劇団しろくろ「たたかう人々3rd」
通販番号:28967　価格:¥300 +TAX ¥15



ADULT



悪部流「狼と桜」
通販番号:31790　価格:¥700 +TAX¥35



うなぎのぼり「FANCY-FREE」
通販番号:29339　価格:¥1,100 +TAX ¥55



そうるまじっく「GARGOYLE」
通販番号:25973　価格:¥800 +TAX ¥40



時美組「T.C.SUN」
通販番号:29292　価格:¥1,200 +TAX ¥60



スタジオ亜人類「ANALOG CABIN」
通販番号:26253　価格:¥700 +TAX ¥35



伊藤真美「pink spider」
通販番号:27588　価格:¥900 +TAX ¥45

いますぐ欲しい！もっといろんな本が知りたい！！という方へ

マルゲ屋各店のご案内

常時多様な商品と最新作を取り揃えてご来店をお待ちしています。
（ご紹介商品の一部は取り扱い店舗に限りがございます）

- ●神保町店　千代田区神田神保町1−26新声社ビルB1F
- ●札幌店　札幌市中央区南2条西1−1宮本ビル2F
- ●仙台店　仙台市青葉区中央4−9−13仙台ホリビル1F
- ●名古屋店　名古屋市中村区名駅4−4−19ミスズビル2F
- ●大阪梅田店　大阪市北区芝田1−4−8北阪急ビル1F

※通信販売の受付けはマルゲ屋本部のみで行っております。

ゲームアニメの同人誌・同人ソフト・グッズの 委託常時募集中！！

全国のマルゲ屋にあなたの商品をならべてみませんか！？

お近くのマルゲ屋、またはマルゲ屋本部まで見本をお送りください。追って案内書をお送りいたします。委託に関するご質問など詳細はTELまたはFAXにてお気軽にお問い合わせください。
（見本の返品はいたしておりません。あらかじめご了承ください。）

（株）マルゲ屋 本部　東京都千代田区神田神保町1−26　TEL 03（3293）9069/FAX 03（3293）9329

☞ご意見・ご質問は、上記マルゲ屋本部TEL・FAX、またはメールアドレス marugeya@shinseisha.co.jp まで。

秋葉原にゲームジャンクショップ

その名も… ジーフロント

G-FRONT

来店歓迎

中古基板・コントロールBOX高価買い取り!

通信販売やっています! ヤマトコレクト便で日時指定可!

FAX情報サービス登録受付中!

Webページが凄い!
毎日更新!、細かいパーツも写真付きで!

新品が安い!
新品基板予約受付中!必ず割引有り!

中古パソコンソフトが安い!!
パソコンソフトはじめました。格安!

トラックでサポート!
筐体などの引き取りも自社トラックで伺います。
個人の方も業者の方もお気軽にご相談ください。

景品が揃ってる!
景品各種取り揃えております。
予約も受付します。

お店の開店、改装
ゲームセンターのオープン、改装などに経験豊富なスタッフが相談に乗ります。地方の方もお気軽にお電話ください。

在庫リスト

今が旬!

カオスヒート	¥88,000
ガンバード2	¥92,000
月華の剣士2	¥20,000
ダイナマイト刑事2	¥65,000
デッドオアアライブ++	¥33,000
ショックトルーパーズ2	¥20,000
ソウルキャリバー	¥84,000
エスプレイド	¥38,000
フィーバロン	¥18,000
ファイティングレイヤー	¥78,000
てんこもりシューティング	¥88,000
メタルスラッグX	¥58,000
レイクライシス	¥98,000

CAPCOM

ヴァンパイアハンター	¥1,500
ストZERO2	¥3,000
ヴァンパイアセイヴァー2	¥4,000
ヴァンパイアハンター2	¥5,000
キカイオー	¥38,000
スーパーマッスルボマー	¥10,000
スト2X	¥2,000
X-MEN VS S.F	¥12,000
虹色町の奇跡	¥4,000
戦場の狼2	¥8,000
戦場の狼	¥7,000
バルガス	¥12,000
USネイビー	¥10,000
ストZERO2アルファ	¥8,000
D&D2	¥35,000
ジョジョの奇妙な冒険	108,000
ワンダー3	¥18,000
D&D	¥20,000
ヴァンパイア	¥1,500
CP2マザー	¥8,500
スト3セカンド	¥38,000

SNK

戦国伝承2	¥800
戦国伝承	¥800
8マン	¥800
ニンジャコンバット	¥500
キングオブモンスターズ	¥500
メタルスラッグ2	¥20,000
ガンガン行進曲	¥800
KOF94	¥500
リアルバウト餓狼伝説	¥500
ギャラクシーファイト	¥800
サムライスピリッツ天草降臨	¥1,800
風雲黙示録	¥1,000
月華の剣士	¥3,000
超人学園ゴウカイザー	¥4,000
リアルバウト餓狼伝説2	¥2,500
わくわく7	¥4,000
ブレイカーズリベンジ	¥12,000
KOF98	¥13,000
真サムライスピリッツ	¥200
餓狼伝説スペシャル	¥200
餓狼2	¥100
餓狼伝説	¥100
ワーヒー	¥100
斬紅郎無双剣	¥300
龍虎の拳	¥150
龍虎の拳2	¥150
ファイターズヒストリーD	¥300
ワーヒーパーフェクト	¥300
KOF97	¥10,000
パルスター	¥3,000
アンドロデュノス	¥1,000
ブレイジングスター	¥7,000
パワースパイク2	¥500
パズルボブル	¥1,000
ジョイジョイキッド	¥1,000
マジカルドロップ3	¥4,000
MV-1(中)	¥18,000

KONAMI

バイオレンスストーム	¥28,000
ウエディングラプソディ	¥2,000
ツインビーヤッホー	¥4,000
とべ!ポリスターズ	¥10,000
ときメモ対戦ぱずるだま	¥4,000
とっかえだま	¥3,500
沙羅曼陀2	¥4,000
極上パロディウス	¥8,000
セクシーパロディウス	¥18,000
ライフフォース	¥25,000
ゼクセクス	¥23,000
クライムファイターズ	¥12,000

NAMCO

ドラゴンセイバー	¥20,000
ニューマンアスレチックス	¥4,000
ドラゴンバスター	¥15,000
マイエンジェル	¥1,000
マイエンジェル3	¥8,000
ダンクマニア	¥6,000
ゼビウス3D/G	¥7,000
ネビュラスレイ	¥12,000
スタースイープ	¥7,000
パカパカパッション	¥88,000
鉄拳3	¥68,000

麻雀

乙女僚乱(ソフト)	¥13,000
ジャンジャンパラダイス2	¥18,000
スーパーリアル麻雀P4	¥500
スーパーリアル麻雀P5	¥4,000
スーパーリアル麻雀P7	¥23,000
ときめき麻雀パラダイス	¥30,000
ファイナルロマンス2	¥10,000
ファイナルロマンスR	¥25,000
ホットギミック	¥38,000
ま〜ま〜じゃん2	¥1,000
麻雀学園祭	¥12,000
麻雀同級生	¥4,000
麻雀ハイパーリアクション2	¥20,000
麻雀若草物語	¥8,000

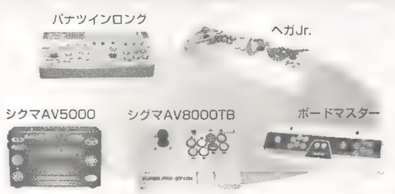
TAITO

サイキックフォース2012	¥23,000
サイレントドラゴン	¥10,000
メイズオブフロット	¥10,000
ニンジャキッス	¥10,000
タイガーヘリ	¥4,000
飛翔鮫	¥8,000
レイフォース	¥12,000
グリッドシーカー	¥10,000
シャトルインベーダー	¥12,000
パズルボブル3	¥300
ぽっぷんぽっぷ	¥2,000
ランドメーカー	¥6,000
ヴォルフィード	¥5,000
まじかるでーとドキドキ告白大作戦	¥6,000
アルカノイドリターンズ	¥100
プチカラット	¥1,000
F3マザー	¥16,000
中華大仙(海外版)	¥3,000
インセクターX	¥6,000
アクロバットミッション	¥7,000
雷牙	¥4,000
サイキックフォースEX	¥9,000

その他

雷電	¥5,000
雷電2	¥10,000
パン3	¥15,000
ハイパーデュエル	¥8,000
セーラームーン	¥30,000
アクトフェンサー	¥8,000
バツグン	¥10,000

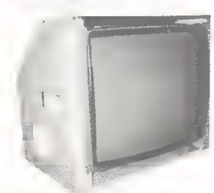
コントロールBOX高額買取中!



買取値段
(程度によって多少変動します)

■パナツインロング	¥18,000
■ベガJr.	¥10,000
■AV5000	¥8,000
■AV5000	¥10,000
■AV6000	¥15,000
■AV8000	¥3,500
■ボードマスター	¥20,000

中古モニター格安販売

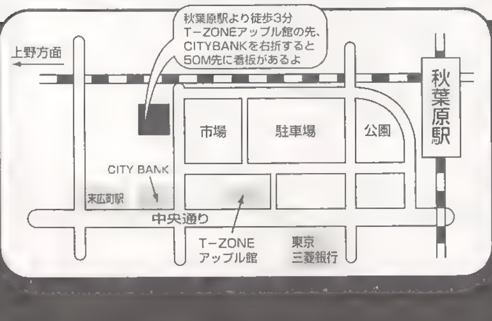


18インチケース付 19,800円
・15/24Khz両対応 ・サイズH390×W450×420

25インチケース付 33,000円
・15/24Khz両対応 ・サイズH530×W610×440

26インチケース付 28,000円
・15/24Khz両対応 ・サイズH530×W610×440

ボーナス一括払い、リボ払い、分割2回払いできます。
各種クレジットカード取り扱いしています。
UC、VISA、Master、JCB、DC、Diners、million、AMEX



G-FRONT 〒101-0021 東京都千代田区外神田4-13-7 アヅマビル2F

営業時間 年中無休 AM11:00〜PM7:30

TEL.03-3255-0013 FAX.03-3255-3818

http://www.alles.or.jp/~gfront

電脳系 よろずSHOP 通販専門

よろずアイテム その1　PCB 炎の売り！ 1K=1,000円

最新の在庫リストはインターネット又はFAXにてどうぞ。

※インスト・取説はコピーの場合があります。
気になる方はお問い合わせください。

SNK
- ASO 13K
- MVI（ソフト２本付） 14K
- MVIF（ソフト２本付） 14K
- MVIFZ（ソフト２本付） 16K
- MV-2（ソフト２本付） 18K
- ヴァンガードⅡ 20K
- 原始島 8K
- 航空騎兵物語 6K
- ジョイフルロード（H付） 20K
- 名人戦 3K
- ネクストスペース 6K
- バトルマニア 3K

MVSロム
- アンドロデュノス 3K
- クイズ キング オブ ファイターズ 1.5K
- ゴウカイザー 3K
- 作戦名ラグナロク 4K
- ジョイジョイキッド 2K
- スラッシュラリー 3K
- 戦国伝承２ 1.5K
- ダンクドリーム 3K
- ちびまる子ちゃん 1.5K
- ニンジャマスターズ 3K
- ネオボンバーマン 12K
- バカ殿様 3K
- パニックボンバー 1.5K
- パワースパイク２ 1.5K
- 風雲黙示録 1.5K
- ブレイカーズリベンジ 6K
- ブレイジングスター 10K
- フライングパワーディスク 3K
- マジカルドロップ２ 1.5K
- マジカルドロップ３ 5K
- マシシャンロード 3K
- 麻雀狂列伝 3K
- マネーアイトルエクスチェンジャー 5K
- ミラクルアドベンチャー 2K
- ミューティションネイション 1.5K
- 龍虎の拳外伝 1.5K
- わくわく７ 5K
- ワールドヒーローズパーフェクト 2K
- その他在庫あります　お問い合わせ下さい

アイレム
- R-TYPE Ⅱ 8K
- R-TYPE LEO 10K
- Xマルチプライ 10K
- 10ヤード ファイト 2K
- イメージファイト 9K
- 海底大戦争 22K
- ガンフォース 7K
- 最後の忍道 20K
- 四川省 2K
- ジッピーレース 3K
- 大工の源さん 4K
- トンマ 12K
- 迷宮島 3K
- やんちゃ丸 7K
- ロードランナー４ 20K

カプコン
- F1ドリーム 3K
- USネイビー 8K
- 1941（海外、国内と内容違い） 18K
- アタックス 3K
- ウィロー 22K
- ウオーザード TEL
- エグゼドエグゼス 22K
- ガンスモーク 22K
- キカイオー 35K
- キャプテンコマンドー 17K
- サイドアーム 10K
- ジョジョの奇妙な冒険 TEL
- ストリートファイター 12K
- ストリートファイターⅢ TEL
- ストリートファイターⅢ 2nd TEL
- ストリートファイター・ザ・ムービー 27K
- 戦場の狼２ 10K
- 戦場の狼２（海外） 6K
- ソンソン 12K
- 大魔界村 19K
- ナイツ・オブ・ザ ラウンド 10K
- マッドギア 5K
- ロストワールド（海外PCBのみ） 8K
- ワンダー３ 20K

CPS Ⅱ
- X-MEN（サブ） 3K
- 19××（サブ） 15K
- ヴァンパイアセイヴァー（サブ） 1.5K
- ヴァンパイアセイヴァーⅡ（サブ） 3K
- ヴァンパイアハンター（サブ） 1.5K
- ヴァンパイアハンター２（サブ） 3K
- エイリアンVSプレデター（サブ） 3K
- サイバーボッツ（サブ） 4K
- スーパーストⅡX（サブ） 3K
- ストゼロ（サブ） 1K
- ストゼロ２α（サブ） 9K
- マザーボード TEL

コナミ
- GIショー 25K
- M.I.A 20K
- TMNT 6K
- X-MEN（2P） 16K
- アステリスク 18K
- イーアルカンフー 9K
- ウェディングラプソディ 2K
- ガイアポリス 15K
- クォース 3K
- クライムファイターズ２ 12K
- グラディウスⅡ 18K
- グリーンベレー 8K
- コナミのピンポン 4K
- コナミスーパーバスケット 2K
- ゴルフィンググレイツ（レバー付） 6K
- ゴルフィンググレイツⅡ（レバーボタン付） 7K
- サーカスチャーリー 9K
- サプライズアタック 6K
- サラマンダ２ 5K
- サンダークロス 18K
- システムGXマザー 3K
- 少林寺への道 7K
- 新入社員とおるくん 9K
- スーパーヘリ 8K
- ストラテジーX 17K
- ゼクセクス 20K
- ゼクセクス（海外verROM付） 25K
- 大好キッス 5K
- 対戦とっかえだま 4K
- 出たなツインビー 3K
- ツィンビーヤッホー 4K
- ときめき対戦ぱずる玉 3K
- とべ！ポリスターズ 8K
- トライゴン 10K
- ハードパンチャー 7K
- バイオレントストーム 25K
- ハイパーオリンピック 6K
- ハイパーオリンピック84 7K
- ハイパースポーツスペシャル 7K
- パロディウスだ! 3K
- バトルトライスト（新品） 25K
- パワフルプロ野球96 2K
- ファイナライザー 10K
- ブーヤン（純正） 10K
- ヘクシオン 1.5K
- ポリネットウォリアーズ 12K
- 魔獣の王国（海外ROM付） 48K
- メインスタジアム 1.5K
- リングの王者 3K
- ロードファイター 8K
- ローラーゲームス 4K

ジャレコ
- エクセライザー 7K
- エクセリオン 4K
- グラティア 8K
- ゲーム天国 7K
- スーチーパイ２ 7K
- 天聖竜 8K
- ファンタズム 7K
- メガシステム32マザー 7K
- わいわいジョッキーゲートイン 6K

セガ
- アッポー 14K
- アラビアンファイト 15K
- ヴァーチャファイター（配線済） 9K
- オーライル 7K
- カルテット 15K
- カルテット２ 19K
- ゴールデンアックスⅡ 30K
- コットン 15K
- 獣王記 5K
- スクランブルスピリッツ 9K
- 青春スキャンダル 22K
- タイムスキャナー 12K
- ダンプ松本 12K
- 忍者プリンセス 25K
- バーニングライバル 9K
- パッシングショット 12K
- ピットフォールⅡ 25K
- バンクパニック 6K
- フューチャースパイ 12K
- フラワー 8K
- ペイルート 9K
- ホッパーロボ 22K
- モンスターランド 12K
- ロボレス2001 13K

ST-Vカセット
- ST-Vマザー（ソフト５本付） 25K
- エランドール 6K
- グルーヴ オン ファイト 2K
- コラムス97 1K
- シーバスフィッシング 9K
- 蒼穹紅蓮隊 1K
- ダイナマイト刑事 2K
- 花組対戦コラムス 1K
- バーチャル麻雀 2K
- プロ麻雀極S 2K
- レディ アントシルバーガン 5K

モデル2、モデル3
- ヴァーチャ ファイター 2.1 9K
- ソニック ファイターズ 23K
- ダイナマイトベースボール97（P付） 20K
- ラストブロンクス 25K

タイトー
- MJ-12 6K
- あしたのジョー 5K
- ヴォルフィールド 4K
- エレベーターアクション 8K
- 黄金の城 22K
- カオスヒート TEL
- 影の伝説 10K
- ガンフロンティア 20K
- ガンフロンティア（海外） 20K
- 功里金団 7K
- サイレントドラゴン 10K
- パラメデス 1.5K
- バブルボブル 12K
- ピット&ラン 4K
- フロントライン（P無） 7K
- ヘビーユニット 3K
- リターンオブインベーダー 8K
- リングファイター 3K
- ルナーク 8K
- レイフォース 14K
- レインボーアイランド 18K

F-Ⅲサブ
- ダライアス外伝 1K
- パズルボブル４ 6K
- バブルメモリーズ 10K
- ポップンポップ 2K
- プチカラット 3K
- マザーボード（カセット１本付） 20K
- ランドメーカー 4K

データイースト
- Bウイング 28K
- SRD 10K
- イエローキャブ 12K
- 空手道 4K
- シークレットエージェント 16K
- ジェネシス 9K
- スチャラカ空中戦（海外） 12K
- デスブレイド 7K
- バーディトライ 3K
- バルダーダッシュ 7K
- ファイティングファンタジー 9K
- ヘビースマッシュ 8K
- ミステリアスストーンズ 12K
- リバレーション 9K

ナムコ
- オーダイン 15K
- ギャラガ 3K
- ギャプラス 7K
- クラックス 1.5K
- コズモギャング・ザ・ビデオ 6K
- システムⅡ生ボード 3K
- スーパーパックマン 10K
- スーパーワールドコート 2K
- スタースイープ 3K
- ゼビウス 3K
- セビウス 3D/G 6K
- ディグダグ 5K
- てんこもりシューティング TEL
- ドラゴンセイバー 13K
- ニューマンアスレチック 6K
- マーベルランド 16K
- マイエンジェル 1K
- マイエンジェル２ 2K
- マイエンジェル３ 9K
- マッハブレイカーズ 18K
- マッピー 8K
- モトス 16K

ビデオシステム
- F1グランプリⅡ 2K
- スーパーバレーボール 1K
- スーパーフォーミュラ 1K
- ソニックウィングス 6K
- パイプドリーム 4K
- ハットリス 2K

ライジング
- 疾風魔法大作戦 10K
- バトライダー 10K
- 魔法大作戦 18K

テクノスジャパン
- WWFレッスルフェスト 1.5K
- エキサイティングアワー 3K
- 西遊降魔録 3K
- 出世大相撲 7K
- ダブルドラゴン 5K
- ダブルドラゴン３ 4K
- 熱血高校ドッヂボール部 2K
- ブロックアウト 1.5K

テクモ
- エイトフォース 10K
- がんばれギンくん 6K
- ジェミニウィング 8K
- スイマー 22K
- スターフォース 15K
- 戦場 35K
- ソロモンの鍵 30K
- タンクバスターズ 6K
- でろーんでろでろ 3K
- ピンボールアクション 4K
- 雷牙 8K

東亜プラン
- Vファイブ 7K
- ヴィマナ 8K
- 究極タイガー 6K
- 鮫!鮫!鮫!（2PverROM付） 20K
- 大旋風 3K
- 達人 6K
- 達人王 10K
- テキパキ 5K
- ドギューン 7K
- バツグン（SPROM付） 18K
- 飛翔鮫 6K

カネコ
- 富士山バスター 7K
- 大江戸ファイト 14K
- サイバーン（サブ） 3K
- ジャンジャンパラダイス（サブ） 2K

その他
- JuJu伝説 8K
- アクロバットミッション 4K
- アルティメットモータルコンバット３ 48K
- いっき 16K
- イスパイアル 5K
- ウルトラ警備隊 22K
- ウルトラマン 1K
- エキサイティングサッカー 3K
- エクストリームダウンヒル 7K
- カイロスの館 10K
- カンガルー（純正） 20K
- 機動戦士ガンダム 3K
- 究極のオセロ 3K
- 魚ボコ 6K
- グルメバトル料理王 15K
- 五月陣戦 3K
- 五月陣戦２ 5K
- サンダー&ライトニング 2K
- サンダードラゴン 7K
- 上海２ 14K
- ザ・ギネス 18K
- ジャンプバグ 22K
- シュトラール 7K
- 将棋 3K
- 女流将棋教室 20K
- スーパーイーグルショット 2K
- スカッシュ 3K
- ステッガー１ 9K
- ストライカーズ1945 16K
- ストライカーズ1945 Ⅱ 40K
- 戦国ブレード 12K
- そこぬけ対戦ゲーム 4K
- 卒業証書 3K
- タイムキラーズ 15K
- 弾銃フィーバロン TEL
- チャイニーズヒーロー 5K
- チャンピオンベースボールP2 3K
- テラフォース 7K
- ドリフトアウト 2K
- ドンキーコング３（純正） 14K
- ノバ2001 18K
- バーチャボーリング（レバー可） 3K
- 娘牌 8K
- ハチャメチャファイター 10K
- パルキューブ 2K
- ファニーマウス 15K
- ブレイゾン 2K
- ぷろっけん 3K
- ポパイ（純正） 12K
- ポンポコ 15K
- マーカム 9K
- マクロス 9K
- マクロス２ 10K
- マリオブラザース（純正） 17K
- ムスタング 7K
- ライデンファイターズ 35K
- 霊界導士 9K
- 連珠貴族 3K
- ロジックプロ 4K
- ロジックプロⅡ 2K

麻雀・花札
- CD麻雀コスプレ天国 22K
- 家元 0.8K
- 雀々しましょ 14K
- スーパー華パラダイス 2K
- 対戦ホットギミック TEL
- ハイパーリアクション２ 14K
- 華の舞 1.5K
- 華弥生 2K
- ビタミンC 2K
- ファイナルロマンス 2K
- ファイナルロマンスR 35K
- プロ麻雀 極 2K
- 舞子花 1.5K
- 麻雀学園 1K
- 麻雀同級生 3K
- リアル麻雀P3 3K
- リアル麻雀P5 2K
- リアル麻雀P6 5K
- 若草物語 9K
- ◎麻雀他にも在庫多数有り！

その他、在庫ございます。
お問い合わせください。

PCB基板の買い取り
PCBレスキュー部門修理受付中

価格は常に変動するためお電話にてお問い合わせください。Eメールでも OK。
最新の買い取り価格表はFAXにてお送りします。御連絡ください。

修理費3,500円（税別）より TEL.03-5248-3142（修理専用）

よろずアイテム その2　コントロールBOX、モニター パーツ各種販売中！

オペレーターの方へおすすめ!



付属品内容
- ◎PCBセレクター基板
- ◎（A）PCB用JAMMハーネス
- ◎（B）PCB用JAMMハーネス
- ◎取扱説明書

フレンズジャパン特製 2in1 PCBセレクター

とても使いやすい親切設計！

1Pスタート、2Pスタートボタンでゲームをセレクト。ハーネスでつなぐだけ!!ハンダ付け一切不要。セレクター基板上に各PCB用のテストSW、サービスSW付き。付け足し配線不要!!しかも独立しているので各PCBの難易度設定が自由に出来ます。
◎ビデオGND独立仕様のため画面がとてもキレイに映ります。

¥19,800（税別）

コントロールBOX各種取扱中!! 価格はTELにて！

- ◎格闘ゲームから麻雀まで…パナツイン
- ◎麻雀はやらないヨ！という方は……………………パナカスタム
- ◎１人用でOK、省スペース型 シグマAV6000 & 8000ターボ
- ◎格闘ゲームメインの方へ… ベガJr
- ◎業界一のコストパフォーマンス……………………コンボAV

※ただ今コントロールBOXをお買い上げの方へおまけPCBをサービス中です。
※コントロールBOXの下取もOKです。買取価格はお電話にてどうぞ。

キョーワ製オリジナルモニター

RGB21ピン入力
15kHz←→24kHz
OK! プレステ・サターンにも接続可能



もちろん縦置きもできます！
※モニターをお買い上げの方におまけ基板1枚サービス!

25インチ（中古） ¥58,000（税別）
18インチ（中古） ¥38,000（税別）

よろずアイテム その3　プロアクションリプレイ 好評販売中

サターン
プレステ
ゲームボーイ
N64

◎プロアクションリプレイを使うことで、パラメーターの最大、無敵新必殺技等、様々な設定をコントロールする事ができます。

ゲーマーを震撼させる衝撃の新機能満載です!!

プレステ用、サターン用、N64用、ゲームボーイ用、各種あります　秘技用CD、別冊コード集も取り扱っております。

全て大特価にて販売中!!価格はTELにて。

君はノマドを知っているか?!



ゲームギアよりもキレイな画面。
単3×6本使用。
AVケーブル・ACアダプタはメガドライブ2の物が使えます。
アダプタを使えばメガドラソフトが走ります!

アメリカではすでにデッドストック。急げ!!

新品 ¥22,000（税別）
ACアダプタ別売¥1,580（税別）

ジェネシスソフト続々入荷!! 価格は全て税別です

★ウァーチャファイター2(稀少品)	¥8,980
★スラムマスターズ(マッスルボマーの移植 日本未発売)	¥4,980
★タイムキラーズ(過激な格闘ゲーム、手足が…)	¥4,980
★グラインドストーマー(VVの海外版、良作)	¥3,980
★ミスパックマン(アメリカで大ヒット)	¥4,980
★コミックスゾーン(値下げしました)	¥4,880
★バニッシャー(アーケードの移植、日本未発売)	¥5,980
★パックマンⅡ(海外オリジナル、日本未発売)	¥5,980
★ペーパーボーイⅡ(日本未発売)	¥4,980
★シャクーフー(中古ですが再入荷!!)	¥3,980
★メガドライブ用アダプタ	¥2,280

他にも中古ソフトが入荷予定。くわしくはTELにて。

総合 GAMESHOP 三国志

営業時間
AM11:00～PM9:00
当店は通販専門店です。

〒174-0053 東京都板橋区清水町79-2 パールハイツ201号 ☎03-5248-3140 FAX03-5248-3225
PCBレスキューホットライン（技術開発部） ☎03-5248-3142
ホームページアドレス http://www.st.rim.or.jp/~echoll　Eメールアドレス mailbox@echoll.co.jp

N64 IS COOL! 今月のイカス1本

新作 **MORTAL KOMBAT4**
国内でカルトな人気を誇るモータルコンバット最新作!

フェイタリティ特価
¥10,800（税別）

※64で海外のソフトを使うにはアダプタが必要です
海外ソフト用アダプタ¥2,800（税別）

コレクターズアイテム!!

セガサターン用ソフト（日本版です）
アイアンフック
（サミー1996年）
パチスロゲーム。一般販売されなかった貴重なソフトです。

少数入荷! 新品 **¥1,980（税別）**
※詳細はホームページにてご覧になれます。

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

予約受付中! 鉄拳 タッグトーナメント TAG TOURNAMENT ストリートファイターⅢ3rd STRIKE

新作予約受付中

発売日や価格などが未定の商品の予約も受け付けています
詳細か決まりしだいご連絡を差し上げます

鉄拳TAG TOURNAMENT
ストリートファイターⅢ3rd STRIKE

その他の新作基板も予約可能です

カプコン

ストリートファイターⅢ3rd STRIKE	予約受付中
ストリ トファイターⅢ3rd STRIKE(ソフト)	予約受付中
ジョジョの奇妙な冒険(PCB)	TEL
ジョジョの奇妙な冒険(ソフト)	TEL
ストリートファイターⅢ2nd IMPACT	42,000
ストリートファイターⅢ	22,000
ウォーザード	22,000
パワーストーン(NAOMI)	TEL
マジカルテトリス	38,000
超鋼戦紀キカイオー	35,000
ストリートファイターEX2	55,000
スターグラディエイター2	TEL
私立ジャスティス学園	TEL
ストリートファイターEXplus	30,000
ストリートファイターEX	20,000
★CP SYSTEM Ⅱ★	
ギガウイング(ソフト)(新品)	119,000
ストリートファイターZERO3(ソフト)	35,000
MARVELvsCAPCOM(ソフト)	40,000
ポケットファイター(ソフト)	20,000
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)	1,500
ヴァンパイアセイヴァー2(ソフト)	4,000
ヴァンパイアハンター2(ソフト)	6,000
MSHvsストリートファイター(ソフト)	16,000
X-MENvsストリートファイター(ソフト)	16,000
バトルサーキット(ソフト)	15,000
クイズなないろドリームス(ソフト)	5,000
ストリートファイターZERO(ソフト)	1,500
ストリートファイターZERO2(ソフト)	1,500
ストリートファイターZERO2 ALPHA(ソフト)	7,000
ストリートファイター ALPHA2(ソフト)	5,000
ロックマン2(ソフト)	20,000
スーパーパズルファイターⅡX(ソフト)	5,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ(ソフト)	35,000
19XX(ソフト)	19,000
マーブルスーパーヒーローズ(ソフト)	7,000
ヴァンパイアハンター(ソフト)	1,000
サイバーボッツ(ソフト)	4,000
X-MEN(ソフト)	4,000
パワードギア(ソフト)	15,000
スーパーマッスルボマー(ソフト)	7,000
ヴァンパイア(ソフト)	3,000
エイリアンvsプレデター(ソフト)	35,000
スーパーストリートファイターⅡX(ソフト)	3,000
D&Dタワーオブドゥーム(ソフト)	15,000
スーパーストリートファイターⅡ(ソフト)	2,000
CPSⅡマザー	12,000
1942	8,000
1943	8,000
ウイロー	22,000
エグゼドエグゼス	20,000
F1ドリーム	3,000
エリア88(海外)	15,000
カプコンベースボール	1,000
ガンスモーク	20,000
キャプテンコマンドー	12,000
キャディラックス	20,000
クイズ殿様の野望2	2,000
サイドアーム	10,000
ストリートファイター	16,000
ストリートファイターⅡ'	7,000
戦場の狼Ⅱ	12,000
戦場の狼Ⅱ(海外)	10,000
ソンソン	10,000
戦いの挽歌	20,000
天地を喰らう	18,000
天地を喰らうⅡ	15,000
虎への道	8,000
トップシークレット	18,000
ナイツオブザラウンド	11,000
バニッシャー	25,000
バース	12,000
ハルカス	6,000
ぷにっきぃす	6,000
ブラックドラゴン	15,000
ブラックドラゴン(海外)	12,000
魔界村	20,000
マッドギア	3,000
USネイビー	7,000
ラッシュ&クラッシュ	18,000
ロストワールド(P付き)	88,000
ワンダー3(海外)	20,000

アイレム

R-TYPEⅡ	8,000
R-TYPE LEO	12,000
エックスマルチプライ	12,000
海底大戦争	26,000
カンフォース	6,000
クイズF1 1.2フィニッシュ	1,000
くっすんおよよ	3,000
サンダーブラスター	12,000
ジッピーレース	4,000
スペランカー	22,000
スペランカーⅡ	25,000
大工の源さん	4,000
パーフェクトソルジャーズ	16,000
フック	16,000
メジャータイトル	3,000
ロードランナー	40,000
ロードランナー3	35,000

セガ

★NAOMI★	
ゾンビリベンジ(コンパネ、ハーネス付き)	270,000
★MODEL3★	
バーチャストライカー'99(新品)	400,000
バーチャファイター3tb(ロム)	10,000
バーチャファイター3(PCB)	15,000
★ST-V★	
イントロ DONDON!(ソフト)	1,000
ウインターヒート(ソフト)	1,000
ガーディアンフォース(ソフト)	4,000
グルーヴォンファイト(ソフト)	2,000
コットン2(ソフト)	3,000
ゴールデンアックスザデュエル(ソフト)	1,000
コラムス'97(ソフト)	1,000
サクラ対戦花組対戦コラムス(ソフト)	3,000
紫炎龍(ソフト)	1,000
水滸演武(ソフト)	1,000
全日本プロレスフューチャリングバーチャ(ソフト)	1,000
対戦タントアール サシッす!!(ソフト)	7,000
ダイナマイト刑事(ソフト)	1,000
デカスリート(ソフト)	1,000
ばくばくアニマル(ソフト)	500
バーチャファイターキッズ(ソフト)	500
バーチャファイターリミックス(ソフト)	500
バーチャル麻雀(ソフト)	1,000
ぷよぷよSUN(ソフト)	1,000
プリクラ大作戦(ソフト)	1,000
プロ麻雀極S(ソフト)	3,000
マイフェアレディ(ソフト)	5,000
まうすケのオジャマざわーると(ソフト)	5,000
レディアントシルバーガン(ソフト)	5,000
ウォーリーを探せ(P無し)	1,000
エイリアンストーム	12,000
オーライル	5,000
カロリーくんvsモグラニアン	8,000
クイズめくるめくストーリー	1,000
クイズ廊下に立ってなさい!	1,000
クラッチヒッター	1,000
ゴールデンアックス	6,000
コラムス	2,000
コットン	16,000
サンダーフォースAC	8,000
ずんずん教の野望	10,000
ダイナミックカントリークラブ	1,000
タークエッジ	14,000
タントアール	3,000
チャンピオンベースボール	1,000
ティップタップ	24,000
テトリス	2,000
D.Dクルー	5,000
登龍門	2,000
所さんのまーまーじゃん	1,000
所さんのまーまーじゃん2	1,000
ビットフォールⅡ	25,000
ファンタシーゾーン	18,000
フューチャースパイ	25,000
ぷよぷよ	2,000
ぷよぷよ通	2,000
ノロクシード	2,000
ボトボト	1,000
ホナンサブラサース	18,000
モンスターランド	15,000
ワンダーホーイ	10,000

コナミ

グラディウスⅣ	TEL
コナミ80'Sアーケードギャラリー	70,000
実況パワフルプロ野球'96	2,000
実況パワフルプロ野球'EX98	40,000
実況パワフルプロ野球'EX(ソフト)	500
進め対戦ぱずるだま	1,000
飛べ!ポリスターズ	6,000
ハイパーオリンピックinナガノ	4,000
★SYSTEM GX★	
ウイニングスパイク	7,000
ゴルフィングクレイツ2(P付き)	10,000
沙羅曼陀2	6,000
沙羅曼陀2(ソフト)	1,000
たい好きッス	10,000
たい好きッス(ソフト)	5,000
対戦ぱずるたま	3,000
対戦ぱずるたま(ソフト)	500
対戦とっかえ玉	8,000
対戦とっかえ玉(ソフト)	2,000
ときメモ対戦ぱずる玉	4,000
ときメモ対戦ぱずるだま(ソフト)	1,000
ツインビーヤッホー	4,000
ツインビーヤッホー(ソフト)	1,000
イーアルカンフー	5,000
ガイアポリス	12,000
究極戦隊ダダンダーン	28,000
クイズ学問のススメ	2,000
クライムファイターズ	12,000
クライムファイターズ2(4Pver)	8,000
グリーンベレー	6,000
コンバットスクール(P付)	40,000
ゴルフィンググレイツ(P無)	1,000
サーカスチャーリー	7,000
サプライズアタック	2,000
サンダークロス	20,000
スクランブル	18,000
スーパーコブラ	20,000
T.M.N.T	5,000
でたなツインビー	3,500
トライゴン	14,000
ドラクーンマイト	28,000
ハイパーオリンピック	7,000
ハイパースポーツスペシャル	6,000
バッキーオヘア	18,000
バトランティス	40,000
パロディウスだ	3,000
ファイナライザー	15,000
プーヤン	18,000
フラックアタック	14,000
ヘクシオン	2,000
マンハッタン24分署	10,000
リンクの王者	3,000
ロックンロープ	16,000
ロードファイター	8,000

データイースト

アクトフェンサー	5,000
ウルフファング	7,000
サイドポケット	4,000
ザ・ビッグプロレスリング	2,000
ジェネシス	6,000
スカルファンク	20,000
スタジアムヒーロ	1,000
スーパーバーガータイム	12,000
SRD	10,000
トライアウト	2,000
トリオザパンチ	28,000
ファイティングファンタジー	18,000
ファイターズヒストリー	2,000
ヘビースマッシュ	12,000
ラストミッション	8,000
リバレーション	6,000
ワールドカップバレー'95	8,000

東亜プラン

ヴィマナ	10,000
ゼロウインク	12,000
テキ・パキ	5,000
ドギューーン	8,000
フィグゼイト	9,000
V・V	6,000

タイトー

★G-ネット★	
RCでGO!	予約受付中
スーパーパズルボブル(PCB)	TEL
スーパーパズルボブル(ソフト)	TEL
おてなみ拝見(PCB)	TEL
おてなみ拝見(ソフト)	TEL
カオスヒート	TEL
レイクライシス	TEL
★F3 SYSTEM★	
アルカノイドリターンズ(ソフト)P無し	500
F3マザー	15,000
カイザーナックル(ソフト)	1,000
きらめきスターロード(ソフト)	10,000
クレオパトラフォーチュン(ソフト)	3,000
逆鱗弾(ソフト)	1,000
パズルボブル2(ソフト)	500
パズルボブル2X(ソフト)	500
パズルボブル3(ソフト)	1,000
パズルボブル4(ソフト)	8,000
ハットトリックヒーロー'95(ソフト)	500
バブルシンフォニー(ソフト)	3,000
バブルメモリーズ(ソフト)	8,000
プチカラット(F3)(P無)	1,500
ぽっぷんぽっぷ(ソフト)	4,000
森口博子のクイズでヒューヒュー(ソフト)	1,000
ランドメーカー(ソフト)	10,000
あしたのジョー	4,000
阿修羅ブラスター	12,000
アルカノイド(P無し)	1,000
エレベーターアクション	10,000
黄金の城	25,000
影の伝説	10,000
火激	3,000
ガンフロンティア	14,000
奇々怪界	12,000
キックエンドラン	3,000
ギャラクティックストーム	28,000
究極タイガー	8,000
グレートソードマン	22,000
G-DARIUS VER.2	15,000
地獄めくり	5,000
ジャングルキング	17,000
スーパークイックス	4,000
スーパーライター	8,000
スラップショット	2,000
タイガーヘリ	4,000
大旋風	4,000
達人	8,000
チャイニーズヒーロー	4,000
チャンピオンレスラー	2,000
ツインコブラ	20,000
デットコネクション	10,000
ファイタースインパクト	6,000
ファイティングホーク	6,000
プレビリアン(P付)	30,000
フロントライン(P無し)	10,000
ヘビーユニット	4,000
べんべろべえ	35,000
メタルブラック	10,000

ナムコ

恋愛クイズハイスクールエンジェル(新品)	178,000
ソウルキャリバー	93,000
アウトフォクシーズ	23,000
エクスバニア	5,000
F/A	12,000
オーダイン	15,000
ギャラガ	5,000
ギャプラス	8,000
球界道中記	12,000
クラックス	2,000
子育てクイズマイエンジェル	1,000
子育てクイズマイエンジェル2	2,000
子育てクイズマイエンジェル3	15,000
コスモギャング・ザ・ビデオ	5,000
スーパーワールドスタジアム'92	6,000
スーパーワールドスタジアム'93激闘版	6,000
スタースイープ	3,000
倉庫番	35,000
セビウス	5,000
ダンシングアイ	22,000
ディグダグ	5,000
ドラゴンスピリット	35,000
ドラゴンセイバー	12,000
ナムコクラシックVOL.1	15,000
熱闘!激闘!クイズ島	1,500
ネビュラスレイ	9,000
爆裂クイズ魔Q大冒険	1,500
爆突機銃艇	45,000
バックラント	18,000
バーニングフォース	18,000
ホスコニアン(海外)	15,000
マッピー	8,000
マーヘルランド	16,000
未来忍者	24,000
メルヘンメイズ	40,000
妖怪道中記	35,000
リブルラブル	38,000
ロンパーズ	35,000

ジャレコ

魚ボコ	7,000
エクセライザー	10,000
銀河任侠伝	26,000
ゲーム天国(ソフト)	1,000
スーチーパイⅡ(ソフト)	1,000
テトリスプラス	10,000

トライ ホームページ開設!

http://www.try-inc.co.jp/

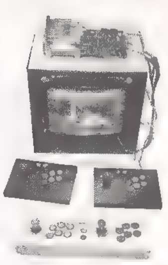
カプコン Q-グランダム25



ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。迫力の立体サウンド「Qサウンドシステム」対応。

¥68,000〜

18インチ ハンドメイドモニター



コントローラー(1P)
8ボタンタイプ
電源・ハーネス付
¥98,000
ストⅡタイプ
¥70,000
別売コントローラー
(重り付)
※コントローラーは4本まで取付可能
¥10,000

タイトー カナリー



¥60,000〜

アイレム マドンナ



¥68,000〜

コナミ DOMY Jr.



¥70,000〜

セガ エアロシティ



¥58,000〜

セガ アストロシティ



¥100,000〜

ジャレコ PONY mk.Ⅳ



¥60,000〜

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時 1000 枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

基板 タイムマシン 基板

ホームページアドレス http://www.alpha-net.ne.jp/users2/time/

PCB

●PCB（基板）とは、アーケードゲームのソフトに該当する部分だと思って下さい。
●この価格リストは約20日前のリストから抜粋したものです。御注意下さい。
●価格リストは、毎月8・25日前後に発行しています。御希望の方は、葉書で申込みして下さい。

鉄拳タッグトーナメント 予約受付中!

NAMCO	
パカパカパッション	¥80,000
てんこもりシューティング	¥78,000
マイドリームホース	¥56,000
ソウルキャリバー	¥120,000
鉄拳3	¥65,000
ナムコクラシックVOL.1	¥18,000
ナムコクラシックVOL.2	¥25,000
ネビュラスレイ	¥12,000
ダンシングアイ	¥20,000
スタースィープ	¥8,000
オーダイン	¥20,000
マッハブレイカーズ	¥12,000
ワンダーモモ	¥50,000
源平討魔伝	¥25,000

CAPCOM	
パワーストーン	¥130,000
ストリートファイターIII 2nd IMPACT	¥31,000
ストリートファイターIII	¥15,000
ストリートファイターIII（ロム）	¥6,000
超鋼戦紀キカイオー	¥38,000
ストリートファイタームービー	¥30,000
ストZERO2 ALPHA（ロム）	¥8,000
ストZERO3（ロム）	¥31,000
クイズなないろドリームス（ロム）	¥6,000
エイリアンvsプレデター（ロム）	¥35,000
サイバーボッツ（ロム）	¥6,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ（ロム）	¥33,000
マーヴルvsカプコン（ロム）	¥45,000
ワンダー3	¥20,000

SEGA	
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	¥150,000
バーチャファイター3tb	¥30,000
ソニック・ザ・ファイターズ	¥24,000
コットンブーメラン（ロム）	¥10,000
レイディアントシルバーガン（ROM）	¥5,000
コラムス97（ロム）	¥100
ガーディアンフォース（ロム）	¥4,000
紫炎龍	¥500
エランドール（ロム）	¥8,000
バーチャファイター	¥5,000
カルテット2	¥18,000
アレックスキッド	¥18,000
ライオットシティ	¥4,000
忍者プリセンス	¥28,000

KONAMI	
コナミ80's アーケードギャラリー	¥65,000
ワールドカップサッカーチャンピオンシップ	¥35,000
スラムダンク2	¥15,000
バイオレントストーム	¥30,000
ときメモ大戦ぱずるだま	¥4,000
セクシーパロディウス	¥23,000
メガゾーン	¥13,000
グラディウスII	¥18,000
沙羅曼陀2	¥5,000
餓流禍	¥28,000
WECルマン24	¥20,000
M・I・A	¥30,000
リングの王者	¥3,000
ロックンロープ	¥18,000

TAITO	
サイキックフォース2012	¥20,000
Gダライアス	¥8,000
Gダライアスver.2	¥9,000
ランドメーカー（ロム）	¥9,000
ぽっぷんぽっぷ（ロム）	¥2,000
バブルシンフォニー（ロム）	¥20,000
パズルボブル4（ロム）	¥8,000
レイフォース	¥13,000
メタルブラック	¥12,000
飛翔鮫	¥5,000
ヴォルフィード	¥6,000
ワードナの森	¥12,000
スーパーQIX	¥8,000
黄金の城	¥25,000

アイレム & DECO	
海底大戦争	¥25,000
R-TYPE	¥12,000
R-TYPE II	¥10,000
R-TYPE LEO	¥11,000
Mr.ヘリの大冒険	¥30,000
メジャータイトル	¥3,000
ぐっすんおよよ	¥3,000
ウルフファング	¥8,000
スカルファング	¥14,000
デスブレイド	¥7,000
キャプテンアメリカ	¥10,000
空牙	¥12,000
ダーウィン4078	¥11,000
B-ウイング	¥32,000

その他	
ブラッディロア	¥55,000
料理王	¥20,000
対戦ホットギミック快楽天	¥85,000
堕落天使	¥33,000
ロジックプロ2	¥2,000
デッド・オア・アライブ++	¥45,000
美少女戦士セーラームーン	¥25,000
クイズ美少女戦士セーラームーン	¥20,000
富士山バスター	¥9,000
ジャッキーチェン	¥30,000
ナックルバッシュ	¥20,000
忍者くん阿修羅の章	¥23,000
侍魂 アスラ斬魔伝（ロム）	¥5,000
月華の剣士2（ロム）	¥26,000

その他（シューティング）	
ライデンファイターズJET	¥90,000
エスプレイド	¥31,000
弾銃フィーバロン	¥20,000
アームドポリス バトライダー	¥9,000
バトルガレッガ	¥14,000
ストライカーズ1945	¥15,000
ストライカーズ1945II	¥42,000
大王	¥25,000
ウルトラ警備隊	¥20,000
超時空要塞マクロス	¥8,000
エイトフォース	¥10,000
ゲーム天国	¥8,000
スターフォース	¥18,000
ASO	¥15,000

モニタ

●筐体から抜き取った物ですのでクリアな映像が出力できます。
●入力端子はRGB21ピンです。

29インチモニター（15/24Khz対応）	¥45,000
26インチモニター・ケース入り（15/24Khz対応）	¥45,000
26インチモニター（15/24Khz対応）	¥20,000
25インチモニター・ケース入り（15/24Khz対応）	¥35,000
25インチモニター（15/24Khz対応）	¥25,000
20インチモニター（15Khzのみ）	¥15,000

筐体

●ゲームセンターに置いてあるマシンそのものです
●筐体とPCBがあればゲームができます。

筐体名	価格	筐体名	価格
セガ・エアロシティ	35,000	ジャレコ・ボニーマークIII	25,000
セガ・アストロシティ	75,000	ジャレコ・ボニーマークIV	60,000
セガ・ブラストシティ	150,000	ナムコ・エクセルキャビネット	35,000
セガ・バーサスシティ	170,000	SNK・キャンディ25	30,000
アイレム・マドンナ筐体	30,000	テクモ筐太郎	50,000

C-BOX

●C-BOXとPCBがあればゲームができます。
●ビデオコンバータ内蔵なので、家庭用テレビでOKです（24Khz出力のゲームはモニタを必要とします）

ボードマスター	¥47,000
シグマAV6000&Σ8000セット	¥39,800
ベガジュニア	¥29,800
各種21ピンRGBケーブル	¥3,500

EXTRA

●アーケード環境をサポートする関連書品です。
●中には、工作知識を必要とする物もあります。

RGBビデオアンプダッシュターボ（完成品） ¥9,800

家庭用ゲームのRGB信号を業務用モニターに直に入力すると、RGB信号が弱いために、発色が悪かったり全体が白くボケてしまうことがあります。そのような時には、この「ビデオアンプ」を使って下さい。大抵は奇麗に映ります。

ビデオ→RGBコンバーター（完成品） ¥9,800

ビデオ信号をRGBに変換する回路です。ビデオデッキ等のチューナーを使えば、業務用モニターにテレビを出力する事ができます。

シンクロ連射回路 ¥2,000

中には正常に動作しないPCBもありますので御注意下さい。

※注意…作動用電源として、コントロールBOX・筐体内の電源を使うので、どちらかをお持ちでないと御使用できません。電源取り付けの工作も行っておりますが、別途料金がかかります。

INFORMATION

●分割・ローンもあります。詳しくは電話でお尋ね下さい。ハーネス等の作成質問もやっています。気軽にTEL下さい。

●在庫・価格は常に変動しています。電話・来店で御確認下さい。

●用語説明

「PCB」とは…

1 マザーボードシステムの基板は、[マザー（本体）]＋[ソフト（ROM）]＝基板（PCB）とする事でゲームが動作します。この状態を（PCB）と呼びます。

2 特殊パネルを必要とするゲームにおいて、それらの物（ハンドル・アナログレバー等）が付属しておらず、基板単体の物を<基板（PCB）>と呼びます。

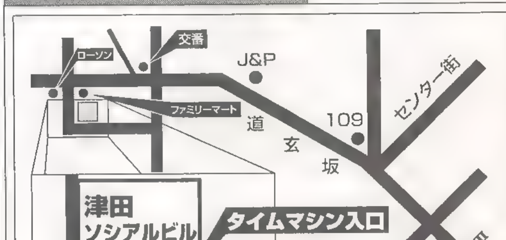
（ROM）とは…

マザーボードシステムの[ソフト（ROM）]の事です。マザーボードシステムは各社各種存在しますので、ソフト（ROM）に対応した[マザー（本体）]が必要となりますので注意して下さい。又、形状やメーカーにより、ROM（ロム）・SUB（サブ）・カートリッジ・Bボード等の呼称が有りますが、全て同じ<ソフト（ロム）>に当たる部分なので、（ROM）と呼びます。

■振込み口座番号■
富士銀行府中支店
（普）4394530
（株）タイムマシン

店舗

●少々分かり難い所に在りますが、宜しくお願いします。



（株）タイムマシン
〒150-0043 東京都渋谷区道玄坂1-19-6 津田ソシアルビル2F
TEL.03-3462-4541（代） FAX.03-3462-4495
営業時間 平日11:00～19:00 日曜11:00～18:30 年中無休

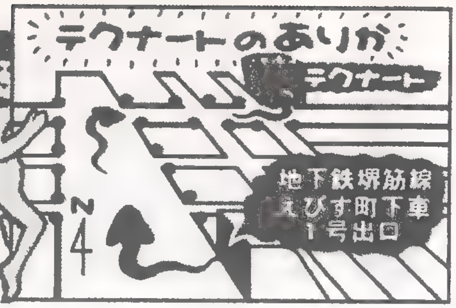
テクナートのお知らせ。

- いらなくなった基板の高価買い取りを実施しています。
- ローンも取り扱っております。
- 定休日：毎週日曜日（祝・祭日は不定休）
- コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス。

テクナートの広告です。

大阪名物

テクナートのありか



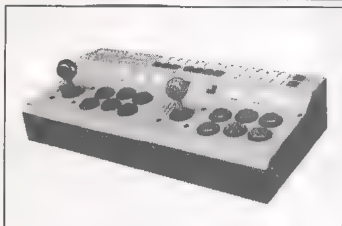
http://www.technart.co.jp 商品案内と基板価格表はインターネットでご覧いただけます。



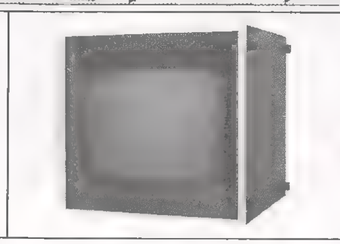


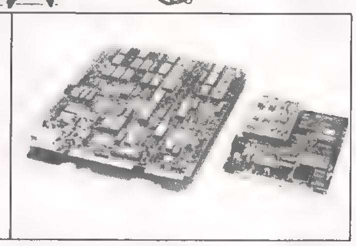


ゲームに金縛り!!









パナツイン／パナカスタム

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／S端子標準対応。
パナツイン¥38,000／パナカスタム¥34,000
別売RGB(15ピン／21ピン)ケーブル¥3,000

AV-5000・Σ-8000ターボ

コントローラーが独立していますので、2人同時プレイも余裕をもってできます。また、トリガーボタン同時押しの設定も自由にできます。ビデオ・S映像出力標準。RGB15ピン・21ピンケーブルは別売りです。オプションで家庭用ゲームもコントロールできます。
本体¥26,000／コントローラー¥15,800
家庭用コネクタ¥2,500より。

20インチ高画質モニター

アナログRGB21ピン／15ピン入力対応。業務用ディスプレイで安定した画像を楽しめます。15khz／24khzの切り替えもできます。画像調整は前面から可能です。音声出力端子付き。縦画面／横画面兼用。使用部品はすべて新品です。
1年間保証付き。
寸法W520 H500 D460 ¥85,000

ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK！

各種クレジットカードもご使用いただけます。

テクナート
〒556-0006 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-6643-7641

営業時間
AM12:00〜PM7:00

中古基板も常時2,000枚在庫！ くわしい資料ご希望の方は、ハガキでテクナートGM係までお申し込み下さい！

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

●6回〜60回のローンを取り扱っております。詳しくはお電話を！●


大阪校

文部省認可CGARTS協会認定CG教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

大阪アニメーター学院

〒530-0015 大阪市北区中崎西3-3-43 ☎06-6377-8611

入学案内書　はがき（住所・氏名・電話番号明記）か電話で 0120 0120-194-720

特別5月生・願書受付中！

- ◎ アニメーション声優科
- ◎ 漫画家プロ養成科
- ◎ アニメーション科
- ◎ マーカーデザイン科
- ◎ イラストレーション科
- ◎ アニメーション彩色科
- アニメーション美術科
- アニメキャラクター科
- 漫画原作シナリオ科
- コミック編集者養成科

◎印は大阪アニメーター学院設置学科







ゲームデザイン科

大好評の4月生に続き、入学希望者の要望に応えて

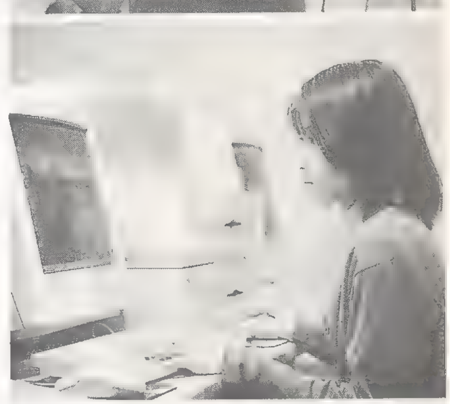
特別5月生受付中

♥この募集では、勉強する意欲がありながら、4月にスタートできなかった方々を、特別5月生として受付けるものです。定員は各科とも若干名ですので、お申込みはお早めに。なお、授業開始日は5月20日からとなります。

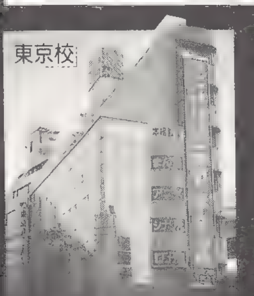
♥特別5月生夜間部受付中（東京校）







■就職抜群！学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度（学費全額免除・給与月12万円）、さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学随時可→日時をTELにて要予約。


東京校

文部省認可CGARTS協会認定CG教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

東京アニメーター学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 ☎03-5276-1511

入学案内書　はがき（住所・氏名・電話番号明記）か電話で 0120 0120-194-810

♥入学案内書の請求は、はがきに住所・氏名・年令・電話番号を明記のこと。または下記のフリーダイヤルでお申込みください。希望校記載！♥東京アニメーター学院の学院見学・入学相談は毎日実施しています。日時を電話で予約し来校ください！♥体験入学実施中！（東京校）5月8日(土) 5月22日(土) 6月12日(土) 午後1時開催！♥声優新人オーディション開催。詳しくは電話。東京校の特別5月生夜間部も受付中！

FAX専用注文書（代引・後払い）※○を付けてください

矢印の方向に送信してください

ご注文主

お名前	ふりがな	電話番号	市外局番	局番	番号	性別	1男 2女	生年月日	西暦 年 月 日
郵便番号	□□□-□□□□	ご住所	ふりがな 都道府県						

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料： 円（手数料 円）		
ご注意… 代引きには、送料一律500円と手数料がかかります。			合計金額 円		

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

E-mailアドレス
（お持ちの方はご記入ください）

会社記入欄
処理日
伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

（キリトリ線）

料金受取人払

神田局承認

1023

差出有効期間
2000年3月31日
まで

★切手はいりません

郵便はがき

101-8791

010

東京都千代田区
神田神保町1-26　2F

（受取人）

株式会社　新声社
読者サービス部　行

（キリトリ線）

ご注文専用ハガキ

☆このハガキに通販番号・商品名・数量・郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記のうえ、必ず捺印して申込みください。

☆16才未満の方のご注文には、保護者の方のご署名、捺印が必要です。

ご注意

☆お申込みに際しては別途記載の注意事項をご確認ください。

☆同時に複数枚このハガキを出される場合には、右下のご記入欄に発送枚数をお書きください。

（1枚のみの場合は不要です）

枚数	枚中　　枚目

FAX	市外局番	局番	番号

FAXをお持ちの方は番号をご記入ください。

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

- 本「ご注文専用ハガキ」「ＦＡＸ専用注文書」、または「電話（平日10時〜17時受付）」でご注文いただけます。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え（要手数料）」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- ＦＡＸ専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

ご記入の際にご注意ください

■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
■必要事項はもれなくご記入ください。
■お申し込みいただいた商品が品切れの場合は、お客さまにご連絡いたします。
■FAXの際の未送信にご注意ください。
■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客さまは代引きができません。

商品の交換や返品について

■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。
■次の場合の返品・交換はできません。
●開封後のCD、ビデオ　●ご使用、ご着用になった商品
●お客さまの責任で汚れが生じた商品
■次の商品を返品・交換されるばあいの送料は弊社負担となります。
●配送中に破損した商品　●不良品　●ご注文と違う商品
■次の商品を返品・交換される場合の商品はお客さま負担となります。
●お客さまが間違ってご注文された商品　●サイズ違いの商品
●お客さまの都合による返品・交換

<送料・代引き手数料>
代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお支払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円ごとに ……プラス400円	（例）10,000円…　700円 20,000円…1,100円 30,000円…1,500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため必ずご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月〜金:AM10:00〜PM5:00土日祝休み）　または　E-mail:dokusabl@shinseisha.co.jp

（キリトリ線）

（キリトリ線）

ご注文主

お名前（ふりがな）	印	電話番号	市外局番　局番　番号
性別	1男 2女	生年月日	西暦　年　月　日
郵便番号	□□□-□□□□	ご住所（ふりがな）	都道府県

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料　円（手数料　円）		
ご注意…代引きには、送料一律500円と手数料がかかります。			合計金額　円		

保護者名　印	会社記入欄	処理日
E-mailアドレス（お持ちの方はご記入ください）		伝票No.
お支払い方法（○を付けてください）　代引き・後払い		

※投函前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。

※太枠内のみご記入ください。

TAMAYA特選おすすめセット

※1.中古の表示がない限り商品は全て新品です。
※2.印鑑、身分証明証、預金通帳を持って来店していただければそのまま商品をお持ち帰りできます。

お買得ストⅢ3rdストライクのセットを御用意しました!

新製品 予約受付中

●ストⅢ3rdストライク(PCB)
予定価格¥228,000
通販特価¥232,000(送料・税込)
分割:¥21,800×12回 ¥11,900×24回

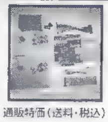
●ストⅢ3rdストライク(ロム)
予定価格¥129,000
通販特価¥132,000(送料・税込)
分割:¥12,400×12回 ¥6,700×24回

●ストⅢ3rdストライク(PCB/マザー中古)
通販特価¥173,000(送料・税込)
分割:¥16,300×12回 ¥8,800×24回

●鉄拳アルファ(仮称)
予約受付中 5月発売予定

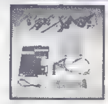
●ストライダー飛竜2(仮題)
予約受付中

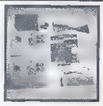
●デッドオアアライブ(テクモ)
予約受付中

ストⅢ3rdストライク シグマセット

ストⅢ3rd(PCB)
AV6000×1
Σ8000×2
ハーネス/ASコード
通販特価(送料・税込) ¥298,000
初回 ¥28,236 ¥28,100×11回 / 初回 ¥15,832 ¥15,300×23回 / 初回 ¥14,168 ¥10,800×35回

ストⅢ3rdストライク ボードマスターセット

ストⅢ3rd(PCB)
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥288,000
初回 ¥27,916 ¥27,100×11回 / 初回 ¥14,992 ¥14,800×23回 / 初回 ¥11,508 ¥10,500×35回

ストⅢ3rdストライク ベガJRセット

ストⅢ3rd(PCB)
ベガJR
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥272,000
初回 ¥26,304 ¥25,600×11回 / 初回 ¥15,948 ¥13,900×23回 / 初回 ¥11,452 ¥9,900×35回

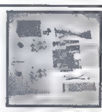
ストⅢ3rdストライク シグマセット (お買得セット)

ストⅢ3rd STRIKE(ロム)
CPⅢマザー(中古)
AV6000×1
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥236,000
初回 ¥22,952 ¥22,200×11回 / 初回 ¥12,924 ¥12,100×23回 / 初回 ¥9,576 ¥8,600×35回

ストⅢ3rdストライク ボードマスターセット (お買得セット)

ストⅢ3rd STRIKE(ロム)
CPⅢマザー(中古)
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥226,000
初回 ¥21,532 ¥21,300×11回 / 初回 ¥12,084 ¥11,600×23回 / 初回 ¥10,416 ¥8,200×35回

ストⅢ3rdストライク ベガJRセット (お買得セット)

ストⅢ3rd STRIKE(ロム)
CPⅢマザー(中古)
ベガJR
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥210,000
初回 ¥16,376 ¥15,800×11回 / 初回 ¥9,512 ¥8,600×23回 / 初回 ¥7,588 ¥6,100×35回

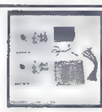
ストⅢ3rd+ジョジョの奇妙な冒険 シグマセット

ストⅢ3rd(ロム)
ジョジョの奇妙な冒険(PCB中古)
AV6000×1/Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥332,000
初回 ¥31,524 ¥31,300×11回 / 初回 ¥18,688 ¥17,000×23回 / 初回 ¥13,412 ¥12,100×35回

ストⅢ3rd+ジョジョの奇妙な冒険 ボードマスターセット

ストⅢ3rd(ロム)
ジョジョの奇妙な冒険(PCB中古)
ボードマスター
特製ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥322,000
初回 ¥31,204 ¥30,300×11回 / 初回 ¥17,848 ¥16,500×23回 / 初回 ¥14,252 ¥11,700×35回

ストⅢ3rd+ジョジョの奇妙な冒険 ベガJRセット

ストⅢ3rd(ロム)
ジョジョの奇妙な冒険(PCB中古)
ベガJR
特製ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥306,000
初回 ¥29,592 ¥28,800×11回 / 初回 ¥16,504 ¥15,700×23回 / 初回 ¥14,196 ¥11,100×35回

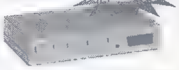
パカパカパッション2 シグマセット

パカパカパッション2(PCB)
AV6000×1/Σ8000×2
ハーネス、ASコード
純正コンパネ(ケース付)
通販特価(送料・税込) ¥276,000
初回 ¥26,432 ¥26,000×11回 / 初回 ¥16,284 ¥14,100×23回 / 初回 ¥13,216 ¥10,000×35回

パカパカパッション2 ボードマスターセット

パカパカパッション2(PCB)
ボードマスター
ハーネス
純正コンパネ(ケース付)
通販特価(送料・税込) ¥266,000
初回 ¥26,112 ¥25,000×11回 / 初回 ¥15,444 ¥13,600×23回 / 初回 ¥10,556 ¥9,700×35回

パカパカパッション2 ベガJRセット

パカパカパッション2(PCB)
ベガJR
ハーネス
純正コンパネ(ケース付)
通販特価(送料・税込) ¥250,000
初回 ¥24,500 ¥23,500×11回 / 初回 ¥14,100 ¥12,800×23回 / 初回 ¥10,500 ¥9,100×35回

アップスキャンコンバーター XRGB−2(新製品)
XRGB−1より大幅性能アップ
(定価¥27,800)
通販特価(送料・税込) ¥25,800
希望者の方にはカタログを送ります

↑パソコン用モニターで高画質ゲーム画面 ビデオ映像、S映像にも対応

↑RGB出力のみ対応
ディスプル(姉妹機 定価¥19,800)
通販特価(送料税込)¥18,000

平面RGB TV ビデオ付 25型KV-25SVF1 / 平面RGB TV(ベガシリーズ) 21型KV-21SF1


通販特価 ¥118,000(送料・税込)
(21Pアダプター付)
分割 ¥11,100×12回 ¥6,000×24回


通販特価 ¥76,000(送料・税込)
(21Pアダプター付)
分割 ¥12,500×6回 ¥6,600×12回
●21P用アダプター ¥5,000 ●PS用マルチケーブル ¥3,000

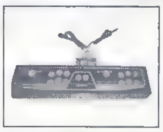
Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500

ACアダプター ¥500
ブラストシティ用 ¥14,800

自作キット(コントロールパネル)

ビデオコンバーター	¥10,000
12色リボンコード(1m)	¥200
24¢SW	¥150
ブラストシティ/アストロ底ケース	¥7,500
〃 2L12Bパネル	¥13,500
56PJコネクター	¥550
圧着端子	¥20〜
光センサーレバー	¥3,000
レバーLS32	¥1,500
レバー(サンワ製)	¥1,700
30¢ボタンSW	¥150
連射基板	¥5,500
レギュレイター	¥5,500
ジョイファミケース(8穴)	¥2,800

29インチモニター(ケース付)
○ブラストシティ用(ドリームキャスト対応)
通販特価¥178,000(送料・税込)
分割¥16,700×12回 ¥9,100×24回
○ウェンディⅡ用(ドリームキャスト新JAMMA対応対応)
通販特価¥168,000(送料・税込)
分割¥15,800×12回 ¥8,600×24回
○アストロシティ用
通販特価¥84,000(送料・税込)
分割¥15,000×6回 ¥7,900×12回

ドリームキャストコンパネ&ハーネス
●ドリームキャストコンパネ2L12B ¥29,800
●コントロールボックス用ハーネス
・シグマ用 ¥10,800
・ボードマスター用 ¥19,800
・ベガ用 ¥19,800
●アーケードスティック(ドリームキャスト)交換用レバーキット ¥3,500


今回のお買得基板

ジョジョの奇妙な冒険(ロム)	95,000
ストZERO3(ロム)	38,000
KOF98	18,000
ショックトルーパーズ2	18,000
アシュラブレード	58,000
鉄拳3	65,000
ソウルキャリバー	78,000
超鋼戦紀キカイオー	28,000
カプコン	
サイバーボッツ(ロム)	5,000
ストZERO(ロム)	1,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	3,000
ヴァンパイアハンター2(ロム)	8,000
ストⅢ2nd(ロム)	18,000
マーブルスーパーヒーローズ	5,000
ナムコ	
鉄拳2B	28,000
ファイティングレイヤー	75,000
エアガイツ	55,000
ソウルエッジ2	28,000
コナミ	
ゴルフィンググレイツ2	5,000
沙羅曼陀2	3,000
スラムダンク	3,000
対戦とっかえだま	3,000
ときメモ対戦ぱずるだま	3,000
ファイティング武術	35,000
セガ	
イチダントアール	1,000
コラムス	2,000
コラムス'97(ロム)	2,000
全日本プロレス	500
バーチャファイター3tb	38,000
ぷよぷよ通	2,000
琉球	3,000
タイトー	
サイキックフォース	12,000
サイキックフォース2	18,000
パズルボブル3	28,000
パズルボブル4	40,000
カオスヒート(ロムGカード)	18,000
MJ12	5,000
ランドメーカー(ロム)	3,000
SNK	
メタルスラッグ2	18,000
リアルバウト餓狼伝説2	3,000
侍魂2 アスラ斬魔伝(ロム)	18,000
トップハンター	1,000
バトルフィールド	5,000
ブレイジングスター	5,000
その他	
アストラスーパースターズ(ロム)	5,000
仮面ライダーバトルレーサー	5,000
ギャルズパニックS(ロム)	8,000
クイズ料理王	18,000
シーバスフィッシング	40,000
ステッガー1	12,000
弾銃フィーバロン	18,000
デッドオアアライブ(ロム)	18,000
ドリフトアウト	3,000
爆裂ブレイカー	8,000
バルーンブラザーズ	5,000
ロジックプロ	5,000
筐体29インチ	
ブラストシティ	145,000
アストロシティ	88,000
ニューアストロシティ	98,000
サイバーリード	38,000

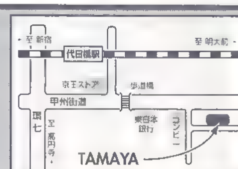
TAMAYA通信販売のご案内

①日本全国どこへでも発送します。海外でもOK!
②支払いは現金書留、代金引換、振り込み等の方法があり、分割払い(支払い回数3〜60回、ボーナス併用、ボーナス一括などが選択できます。)が利用できます。
③分割払いでは印鑑、身分証明書、預金通帳(キャッシュカードでも可)を持参して店舗へ来ていただければその場で審査し、そのまま商品をもちかえることができます。カードはオリコカードが利用できます。
④基板だけではなく修理用部品から大型機まで通信販売しています。
⑤中古基板、筐体、大型ゲーム機等の買い取り、下取りをおこなっています。代金の支払いについては商品が到着した当日、又は翌日現金書留か振り込みで送金します。尚、店頭まで商品をを持参していただいた場合はその場で現金を支払います。
⑥故障基板の修理、大型機の出張組込み、出張修理当引き受けています。また、特殊なハーネス、コンパネなどの制作、改造を引き受けています。
⑦ご希望の方にはFAX、封書で基板の在庫表、パンフレット、カタログ等お送りしています。(無料)
⑧ゲームに関する質問、相談等を電話、FAXで受け付けています。是非ご利用ください。

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA

TEL.03(3323)9911
FAX.03(3323)5544
〒168-0063東京都杉並区和泉2-1-26 HPアドレス http://www3.tky.3web.ne.jp/~rakusuke/tamaya
●営業時間:平日AM9:30〜PM8:00 土曜AM9:30〜PM6:30 ●定休日:日曜・祝日
振り込み先 第一勧業銀行笹塚支店 普通1982824 (株)玉屋商品センター

☆初心者歓迎☆ これから基板を始めたい方、詳しい資料さし上げます。電話、FAX、葉書等で申し込み下さい。無料です。



ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SEGA ブラストシティ
(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格¥240,000(税込)

初回	2回目以降
初回¥22,400	¥22,400×11回
初回¥12,400	¥12,400×23回
初回¥11,400	¥ 9,000×35回

SEGA ブラストシティ CAPCOM ストZERO3 組込



通販価格¥300,000(税込)

初回	2回目以降
初回¥28,000	¥28,000×11回
初回¥15,500	¥15,500×23回
初回¥12,500	¥11,300×35回

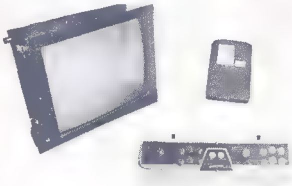
SEGA バーチャファイター3TB ブラストシティ組込



通販価格¥310,000(税込)

初回	2回目以降
初回¥29,300	¥28,900×11回
初回¥16,400	¥16,000×23回
初回¥12,100	¥11,700×35回

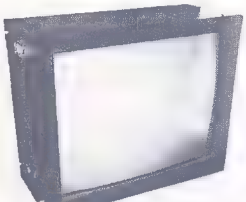
CAPCOM ストZERO3 ボードマスター 18インチモニターセット



通販価格¥160,000(税込)

初回	2回目以降
初回¥15,300	¥14,900×11回
初回¥ 9,800	¥ 8,200×23回
初回¥ 7,600	¥ 6,000×35回

キョーワオリジナルモニター
<販売始めました>



価格 25インチ	¥58,000
18インチ	¥38,000
20インチ(新品)	¥58,000

SNK サムライスピリッツ アスラ斬魔伝
(ハイパーネオ29組込)



通販価格¥489,000(税込)

初回	2回目以降
初回¥46,080	¥45,600×11回
初回¥26,760	¥25,200×23回
初回¥21,040	¥18,400×35回

SNK 月華の剣士2 ボードマスターセット
通販価格¥200,000(税込)

ボードマスター
MV・1
月華の剣士2
ハーネス



初回	2回目以降
初回¥19,400	¥18,600×11回
初回¥11,100	¥10,300×23回
初回¥ 9,500	¥ 7,500×35回

CAPCOM マーブル vs カプコン ボードマスター 20インチモニターセット
通販価格¥175,000(税込)



初回	2回目以降
初回¥16,700	¥16,300×11回
初回¥10,000	¥ 9,000×23回
初回¥ 7,000	¥ 6,600×35回

NAMCO ジョジョの奇妙な冒険 ボードマスター 20インチモニターセット
通販価格¥350,000(税込)







初回	2回目以降
初回¥33,400	¥32,600×11回
初回¥20,000	¥18,000×23回
初回¥14,000	¥13,200×35回

☆各メーカー 新作ゲーム
値引き致します。
お問い合わせ下さい。
☆買取りもしております。

TSC **ホームページ** 開設しました。 http://www3.osk.3web.ne.jp/~tessin

☆ご迷惑おかけしました。基板入荷時には、『**随時、更新**』しておりますので、どんどんアクセス、お待ちしてます。

CAPCOM

ストII 3rdストライク(PCB	値引き有り
ストIII 3rdストライク(ロム)	予約受付中
ギガウイング(カート)	114,000
パワーストーン(新品,	218,000
カプコンスポーツクラブ(PCB	80,000
ストZERO3(カート)	37,000
D&DII(カート)	38,000
マーブルVSカプコン(カート	37,000
ストリートファイターIII(ロムキット	4,000
ヴァンパイアハンター2(カート)	4,000
ヴァンパイアセイヴァー2(カート)	4,000
マーブルVSストリートファイター(カート	20,000
X—MEN VSストリートファイター(カート	12,000
ストZERO2(カート)	3,000
バトルサーキット(カート)	15,000
ファイナルファイト	28,000
ナイツオブザラウンド	15,000
ラストデュエル	8,000
1943	7,000

KONAMI

コナミ80S ACギャラリー(新品	160,000
グラディウス4 新品	値引き有り
グラディウスII	30,000
ゼクセクス	35,000
フロッガー	10,000
ときめきメモ対戦パズル玉	15,000
セクシーパロディウス	22,000
サッカースーパースターズ	22,000
ウイニングスパイク	20,000
対戦パズル玉	10,000
スラムダンク2	25,000
実況パワフルプロ野球96'	10,000
リーサルエンフォサース	20,000
出たな ツインビー	6,000
タイムパイロット84'	10,000
ゴルフィンググレイツ	10,000
大好キッス	6,000
クォース	5,000

NAMCO

ダンシングアイ	28,000
トイポップ	30,000
ギャラカ88'	28,000
グロブダー	15,000
ファイナルラップR	20,000
ドルアーガの塔	25,000
リブルラブル	25,000
マッピー	10,000
パック&パル	30,000
ディグダグ	10,000
ゼビウス	10,000
ゼビウス3D/G	15,000
ニューラリーX	25,000
ワンダーモモ	35,000
ドラゴンスピリッツ	25,000
ボスコニアン	30,000
モトス	28,000
ギャラガ	10,000
F/A	15,000
マッハブレイカーズ	15,000
スタースイープ	6,000
エメラルディア	3,000
コズモ・ギャング・ザ・ビデオ	8,000
ティンクルピット	5,000

TAITO

サイキックフォース2012	36,000
Gダライアス	22,000
ダライアス外伝(ロム)	3,000
エレベータアクションリターンズ(ロム,	3,000
レイストーム	18,000
レイフォース	15,000
インベーダー(カラー)	50,000
ファイターズインパクトエース	24,000
スペースインベーダDX	5,000
バブルボブル	18,000
究極タイガー	18,000
サイレントドラゴン	10,000
まじかるでーと	8,000
バブルメモリーズ(ロム	8,000
ケキリンダン(ロム)	2,000
アルカノイドリターンズ(ロム)	10,000
クレオパトラフォーチュン(ロム)	4,000
プチカラット(ロム)	10,000
きらめきスターロード(ロム)	10,000
バブルシンフォニー(ロム)	5,000
タッジン	8,000
中華大仙	5,000
カケキ	3,000
ヒショウザメ	6,000

SEGA

バーチャファイター3TB(PCB)	50,000
花組コラムスサクラ対戦(新品・ロム	10,000
コットン2(ロム)	15,000
ウインターヒート(新品、ロム)	5,000
ラストブロンクス(ジャマハーネス付	98,000
バーチャーファイターKIDS(ロム)	1,000
ファイティングバイパーズ(ジャマハーネス付	35,000
ゼロガンナー(PCB)	128,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ(ロム)	1,000
バーチャファイターリミックス(ロム)	1,000
ファンタジーゾーン	28,000
青春スキャンダル	22,000
アッポー	18,000
ぷよぷよ通	8,000
全日本プロレス(ロム)	3,000
ダイナマイトデカ(ロム)	3,000
デカスリート(ロム)	1,000
ファンキーヘッドボクサーズ(ロム)	1,000
エジホン探偵事務所(ロム)	1,000
マルちゃん de グーッ!(ロム)	5,000
プロ麻雀キワメ(ロム)	10,000
ぷよぷよSUN(ロム)	3,000

DECO

ジョー&マックリターンズ	15,000
ダンクドリーム95(新品	30,000
強行突破	10,000
ファンキーJET	8,000
マジカルドロップ	5,000
クルドバスター	5,000
キャンパスハンティング	10,000
バックファイヤー	15,000

BANPRESTO

美少女戦士セーラームーン	25,000
クイズセーラームーン	22,000
ウルトラ警備隊	25,000
ガンダム	5,000
ウルトラマン	3,000

SNK

餓狼伝説ワイルドアンビション(マザー込	220,000
月華の剣士2	25,000
ショックトルーパーズ2(新品)	40,000
キングオブファイター98'	30,000
キングオブファイター97'	15,000
キングオブファイター96'	8,000
メタルスラッグ2	20,000
ジョイフルロード	30,000
MV-1A(新品,	48,000
MV-4	40,000
ビッグトーナメントゴルフ	20,000
ストリートスマート	10,000

その他

ドンパチ	38,000
豪血寺一族2	16,000
ブレイゾン	8,000
ストライカーズ1945II	55,000
ストライカーズ1945	28,000
雷電ファイターズ	58,000
ミスターDo'sワイルド&ライドと、VS ユニコーン2枚セット(音声アンプ付)	50,000
バトルガレッガ	45,000
VS 雀士ブランニュースターズ	38,000
アームドポリスバトライダー	35,000
野球格闘リーグマン	32,000
キャノンダンサー	25,000
ログイアン	15,000
ゴモラ	10,000
Rタイプレオ	10,000
Vファイブ	12,000
達人王	15,000
スーパー上海	15,000
パルキューブ	10,000
大工の源さん	10,000
クラックス	1,000
ソルダム	7,000
西遊降魔録	7,000
バトライダー	15,000
アースショーカー	6,000



TSC 有限会社 哲信クリエイト
〒545-0003 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-6719-9919 営業時間 10:00~21:00

●お支払い方法●
●銀行振込 ・・・・・・ 入金確認即商品発送
●コレクトサービス ・・・・・・ 商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店(当)0464186
相互信用金庫本店(普)0030322

PLUS / Mak Japan　Produced by YMD co.,ltd.

パン「プラス館」堂々OPEN!!

今月のおもな基板販売リスト

<予約受付中>
- ストⅢ3rdストライク　会員特別割引有 TEL
- 鉄拳4　会員特別割引有 TEL
- キングオブファイターズ99　会員特別割引有 TEL

<カプコン>
- ストⅢ3rdストライク(ソフト)　予約受付中
- ;CPシステムⅢマザーボード　20,000
- ジョジョの奇妙な冒険(ソフト)Sファイル付　118,000
- ストⅢ2ND(マザー付)　38,000
- ストⅢ(マザー付)　20,000
- ウォーザード(マザー付)　20,000
- ,CP-Ⅱマザーボード　12,000
- アルティメットエコロジー海外版(ソフト)　98,000
- ギガウイング(ソフト)　78,000
- ストリートファイターZERO3(ソフト)　35,000
- マーブルvsカプコン(ソフト)　42,000
- MSHvsストリートファイター(ソフト)　20,000
- X-MENvsSF(ソフト)　14,000
- ポケットファイター　18,000
- バトルサーキット(ソフト)　18,000
- D&Dシャドーオーバーミスタラ(ソフト)　35,000
- エイリアンvsプレデター(ソフト)　35,000
- スーパーマッスルボマー(ソフト)　12,000
- クイズなないろドリームス(ソフト)　4,000
- パワードギア(ソフト)　10,000
- X-MEN(ソフト)　5,000
- マーヴルスーパーヒーローズ(ソフト)　7,000
- 19XX(ソフト)　17,000
- ヴァンパイアシリーズ(ソフト)　1,000より
- スーパーストⅡシリーズ(ソフト)　1,000より
- ストZEROシリーズ(ソフト)　1,000より
- パワーストーン　TEL
- 超鋼戦紀キカイオー　45,000
- ストリートファイターEX2　60,000
- スターグラディエーター2　68,000
- ストリートファイター　13,000
- キャプテンコマンドー　14,000
- 1942　8,000
- バルガス　6,000

<セガ>
- ゾンビリベンジ　TEL
- バーチャロンオラトリオタングラム　98,000
- バーチャストライカー2ver99　TEL
- バーチャストライカー2ver98　168,000
- バーチャストライカー　45,000
- ファイティングバイパーズ2　98,000
- バーチャファイター3tb　30,000
- バーチャファイター3　20,000
- ダイナマイト刑事2　78,000
- ラストブロンクス　33,000
- ソニックザファイターズ　32,000
- ファイティングバイパーズ　33,000
- エナミーラインズ　32,000
- ;STVマザーボード　25,000
- シーバスフィッシング(ソフト)　5,000
- マイフェアレディ(ソフト)　4,000
- グループオンファイト(ソフト)　3,000
- ダイナマイト刑事(ソフト)　2,000
- プリクラ大作戦(ソフト)　3,000
- 蒼穹紅蓮隊(ソフト)　1,000
- ペブルビーチ(ソフト)　4,000
- レイディアントシルバーガン(ソフト)　3,000
- ガーディアンフォース(ソフト)　3,000
- サクラ大戦花組対戦コラムス(ソフト)　3,000
- 上海万里の長城(ソフト)　18,000
- アストラスーパースターズ(ソフト)　8,000
- アラビアンファイト　25,000
- ロボレス2001　15,000
- シャドーダンサー　12,000
- タイムスキャナー　15,000
- オーライル　8,000
- サンダーフォースA.C.　7,000
- パンクパニック　6,000
- モンスターレア　6,000
- テトリス　3,000
- ぷよぷよ通　2,000
- カルテット2　18,000
- チョップリフター　18,000
- カロリー君vsモグラニアン　8,000
- ファンタジーゾーン　18,000

<SNK>
- MVSマザーボード　16,000より
- 月華の剣士2　23,000
- 餓狼伝説WILD AMBITION　TEL
- 侍魂アスラ斬魔伝(ソフト)　15,000
- サムライスピリッツHYPER64(ソフト)　10,000
- キングオブファイターズ98　22,000
- キングオブファイターズ97　12,000
- キングオブファイターズ96　2,000
- キングオブファイターズ95　3,000
- キングオブファイターズ94　1,000
- リアルバウト餓狼伝説2　5,000
- ブレイカーズリベンジ　12,000
- メタルスラッグ2　25,000
- 月華の剣士　3,000
- ブレイジングスター　15,000
- ショックトルーパーズ　6,000
- ショックトルーパーズ2　28,000
- わくわく7　7,000
- マネーアイドルエクスチェンジャー　12,000
- 超人学園ゴウカイザー　5,000
- サムライスピリッツ天草降臨　2,000
- ダブルドラゴン　6,000
- 作戦名ラグナロク　8,000
- マジカルドロップ3　6,000
- アンドロデュノス　4,000
- フライングパワーディスク　4,000
- ソニックウイングス2　3,000
- ネオボンバーマン　10,000
- 怒号層圏(P無)　22,000
- ストリートスマート　3,000

<コナミ>
- グラディウスⅣ　TEL
- 沙羅曼蛇2　5,000
- ときメモ対戦ぱずるだま　3,000
- だい好キッス　8,000
- イーアールカンフー　8,000
- トライゴン　15,000
- ウェディングラプソディ　6,000
- グリーンベレー　6,000
- ガイアポリス　18,000
- 飛べ!ポリスターズ　5,000
- サンダークロス　18,000
- ロードファイター　8,000
- パンクショット　2,000

<ナムコ>
- 鉄拳4　予約受付中
- ファイティングレイヤー　78,000
- ソウルキャリバー(全キャラver)　98,000
- 鉄拳3　70,000
- 鉄拳2verB　28,000
- エアガイツ　58,000
- ダンシングアイ　18,000
- アウトフォクシーズ　22,000
- ソウルエッジverⅡ　28,000
- 子育てクイズマイエンジェル3　8,000
- ナックルヘッズ　12,000
- スタースイープ　7,000
- ボスコニアン　28,000
- ギャラガ　4,000
- スカイキッド　18,000
- ドラゴンスピリット　25,000
- ネビュラスレイ　15,000
- バーニングフォース　20,000
- ピストル大名の冒険　32,000
- リブルラブル　25,000
- スーパーパックマン　18,000
- F/A　12,000

<タイトー>
- RCでGO!　TEL
- レイクライシス(ソフト)　25,000
- カオスヒート(ソフト)　15,000
- サイキックフォース2012　25,000
- ;F3マザーボード　20,000
- プチカラット(ソフト)　4,000
- きらめきスターロード(ソフト)　4,000
- ランドメーカー(ソフト)　8,000
- パズルボブル4(ソフト)　12,000
- 究極タイガーⅡ(ソフト)　3,000
- Gダライアス　12,000
- Gダライアスver2　14,000
- 黄金の城　22,000
- インベーダーDX　5,000
- ヴォルフィード　3,000
- エレベーターアクション　9,000
- クロスシューター　8,000
- サムライ日本一　20,000
- プレビリアン　15,000
- パニックロード　3,000
- フロントライン　8,000
- 究極タイガー　8,000
- スーパーフットボールチャンプ　32,000

<データイースト>
- ジェネシス　13,000
- バルダーダッシュ　15,000
- アベンジャーズ　18,000

<アイレム>
- R-TYPE2　10,000
- 海底大戦争　25,000
- フック　18,000
- ボンバーマンワールド　18,000
- サンダーブラスター　12,000
- パーフェクトソルジャーズ　18,000
- 大工の源さん　4,000

<東亜プラン>
- 達人王　15,000
- テキパキ　10,000
- スノーブラザース　10,000
- フィグゼイト　8,000
- ホラーストーリー　8,000

<テクモ>
- デッドオアアライブ2　予約受付中
- デッドオアアライブ++　55,000
- デッドオアアライブ　20,000
- ガズラー　12,000
- タンクバスターズ　8,000
- でろーんでろでろ　5,000
- ハチャメチャファイター　18,000
- リードアングル　6,000

<ジャレコ>
- テトリスプラス　8,000
- テトリスプラス2　16,000
- 魚ポコ　8,000
- メガシステム32　6,000
- グラティア(ソフト)　5,000
- 湾岸戦争(ソフト)　4,000
- P47ACES(ソフト)　3,000
- エクセライザー　6,000

<カネコ>
- サイバーン(ソフト)　5,000
- 閃激ストライカー(ソフト)　3,000
- ギャルズパニックS(ソフト)　16,000
- ジャンジャンパラダイス2(ソフト)　8,000
- ギャルズパニック2　8,000
- ギャルズパニック2スペシャル　13,000
- 富士山バスターズ　6,000

<バンプレスト>
- アクウギャレット　18,000
- マクロス　10,000
- マクロスプラス　25,000
- 仮面ライダーバトルレーサー　10,000
- 美少女戦士セーラームーン　22,000
- クイズセーラームーン　20,000
- スーパースラムズ　18,000
- ドラゴンボールZ　15,000

<アトラス>
- エスプレイド　35,000
- 怒首領蜂　58,000
- 豪血寺一族　8,000
- プレイゾン　3,000
- ポラックス　6,000

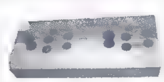
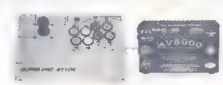
<彩京>
- ストライカーズ1945　23,000
- スペースボンバー　22,000
- 戦国ブレード　13,000
- ソルディバイド　20,000

<ライジング>
- バトライダーverB　10,000
- バトルガレッガ　18,000
- ブラッディロア2　63,000
- ブラッディロア　32,000

<その他>
- 弾銃フィーバロン　15,000
- ライデンファイターズ2　45,000
- 雷電DX　28,000
- 雷電2　20,000
- リバーパトロール　48,000
- ジャンピングジャック　15,000
- レディバグ　8,000
- 戦神　15,000
- ステッガー1　10,000
- 女流将棋名人　35,000
- 料理王(ソフト)　5,000
- 忍者くん　15,000
- 忍者くん阿修羅之章　18,000
- ノバ2001　18,000
- ダブルウィングス　12,000
- ラビオレプス　18,000
- 五月陣戦　2,000
- ギャルズハスラー　10,000
- ザ・ギネス　10,000
- バルバークの伝説　15,000
- サボテンボンバーズ　6,000
- サンダードラゴン　7,000
- サンドスコーピオン　10,000
- タスクフォースハリアー　6,000
- 上海Ⅲ　22,000
- 上海真的武勇　28,000
- 中国龍Ⅱ　35,000
- 三国戦記　48,000
- イレブンビート　68,000
- そこぬけ対戦ゲーム　4,000

<麻雀・花札>
- ホットギミック2快楽天　128,000
- ホットギミック　48,000
- ファイナルロマンスR　32,000
- ファイナルロマンス2　18,000
- E雀ハイスクール　50,000
- VS雀士ブランニュースターズ　35,000
- VS雀士ブランニュースターズ(ソフト)　10,000
- スーパーリアル麻雀PVI　3,000
- スーパーリアル麻雀PV　5,000
- スーパーリアル麻雀PⅣ　10,000
- トリプルウォーズ2　4,000
- 麻雀学園祭　22,000
- 麻雀学園祭2　38,000
- ときめき麻雀パラダイス　32,000
- 麻雀同級生　4,000
- プロ麻雀極S(ソフト)　8,000
- ハイパーリアクション(ソフト)　1,000
- ハイパーリアクション2(ソフト)　8,000
- 華の舞　3,000
- 華折鶴　3,000

基板を始めたいあなた！各種コントロールBOXあります！

	ベガJR	ベガJRDX	コンボAV	パナカスタムロング	パナツインロング	シグマ
価格(税別)	¥29,800	¥36,800	¥28,000	¥34,000	¥38,000	¥60,100(セット価格)
写真						

業者様へ(高価買取り・在庫多数)

- 中古基板・筐体高価買取致します。大量処分大歓迎！当社では海外ルートも持ち合わせておりますので、買取り価格には自信があります。まずはご連絡ください！
- 各種リースのご相談大歓迎！豊富な在庫で対応致します！

Mak!
Arcade Software+Hardware
マック ジャパン

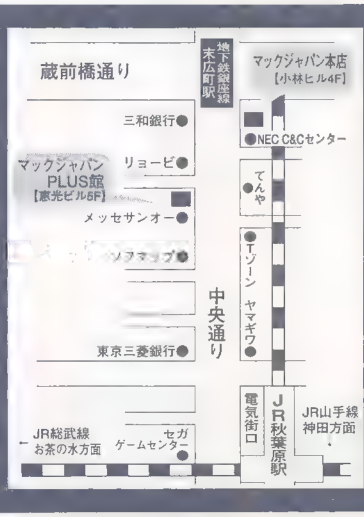
営業時間：平日 午前11時～午後7時
(2店共通)　土曜 午前10時～午後7時
日祝 午前10時～午後6時

プラス館 OPEN!!

Address：東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F
TEL：03-3255-4555
FAX：03-3255-4556
Web：http://www.mak-jp.com
国内専用 E-mail：makplus@mak-jp.com
★E-mailアドレスの変更　mak@mak-jp.com →makplus@mak-jp.com

本店

Address：東京都千代田区外神田4-7-2 小林ビル4F
TEL：03-3255-0737
FAX：03-3255-0738



Mak! Arcade Software+Hardware

おかげ様で第2号店!
秋葉原最大フロアの
PCBショップ!

Mak Japan マックジャパン

「マックジャパン・メンバーズ・クラブ」会員大募集!!

プラス館オープンに伴いまして、「マックジャパン。メンバーズ・クラブ」がスタート!
メンバーになると特典が盛り沢山!入会金は一切無料!ぜひご入会下さい!

特典1「新作新品PCB、OP価格より¥20,000引き!」＊一部商品・ソフトボードは除きます

特典2「中古PCB、店頭表示価格より10%OFF!」＊一部商品は対象外です

特典3「DM(ダイレクトメール)で新作情報をGET!」

その他「随時メンバー特別優待、会員向け企画有り!」

★入会金は一切無料。有効期限は特にございません。

ご入会・使用方法

- 「プラス館」に直接ご来店下さい。必要事項をご記入していただければ、その場で会員カードを発行いたします。
- 身分証明書(運転免許証・保険証・学生証)を一点お持ち下さい。
- 遠方の方などで直接のご来店が難しい場合等はご連絡下さい。別途ご案内申し上げます(プラス館へご連絡下さい)

- 商品ご購入時には、必ず会員カードをご提示下さい。本会員カードはご本人のみ有効です。
- 商品ご予約の際には、会員NO.、会員名などを確認させていただきます。他の割引特典との併用はできません。
- 会員カードは「プラス館」「本店」のいずれでも有効です。

大好評!毎週更新!情報料無料!【マックジャパンFAX情報サービス】
ストックリストに加え新作情報BOXも開設!さらにパワーアップ!

新作情報BOX(リリース予定、OP価格等)も開設致しました。個人の方だけでなく、業者の方にもお役に立ちます!

①BOXセンター電話番号

東京	03-3940-6000
大阪	06-6455-6000
名古屋	052-453-6000
福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000
仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000

お近くのBOXセンターへ

→ **②ボックス番号をプッシュ**

「こちらは、ファクシミリ情報ボックスセンターです。ボックス番号を押して最後に#を押して下さい。」

◎最新リストBOX NO.
444444#

◎新作情報BOX NO.
444456#

と押して下さい。

注:トーン信号で発信下さい

→ **③あなたのFAX番号**

「あなたのFAX番号を市外局番から押して、最後に#を押して下さい。」

○○○○○○○○○○#

「ご指定のFAXにお送り致しますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい。」

→ **④あなたのお手元に!**

マックジャパン
最新リストが
取り出せる!
もちろん情報料は
無料です。

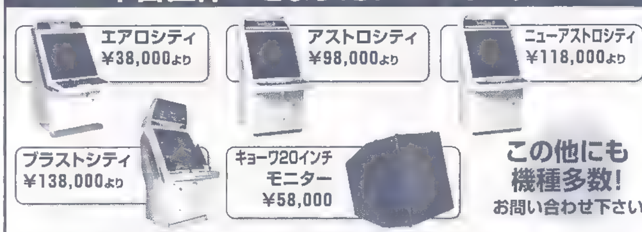
新品・中古PCB予約受付中

1. 新作新品PCB予約受付中
2. キャンセル自由!中古PCB予約受付中
3. お届け時間の指定もOK!

◎全国どこでも通信販売可能!お支払いは代引きで!
(お振り込み・現金書留、分割払いももちろんOKです)

◎各種クレジットカードOK! VISA MasterCard JCB NICOS Orico DC 他

中古筐体<きょうたい>・モニター



この他にも
機種多数!
お問い合わせ下さい

お買い取りします!

マックでは基板・筐体の買取りをしております。
お持込の場合は、その場で現金を、また送っていただく際には、原則として商品到着後3日(金融機関非営業日を除く)以内のお振込みをしております。
また現金書留でのご送金もいたします。
ご購入の基板との金額の相殺もできますのでご相談下さい。
・身分証明書(免許証・保険証)未成年の方は、保護者の承諾書が必要になります。
・筐体の引き取りに関してご相談下さい。

秋葉原の基板屋 Funtom 激安販売 高価買取

新製品

DVD麻雀アイドル学園	248,000
おてなみ拝見	223,000
ギガウイング(SUB)	119,000
クイズ ハイスクールエンジェル	178,000
スーパーパズルボブル	223,000
スト III 3rdSTRIKE	予約中
バトルバクレイド	178,000
メタルスラッグX	88,000
麻雀E雀さくら荘	148,000
麻雀カフェブレイク	98,000

希少基板

Mr クーガー	10,000
Sインベーダー(B/W)	10 000
SインベーダーP3(B/W)	13 000
アストロファイター	25,000
アップンダウン	25,000
アンプッシュ	12,000
ウオンテッド(シグマ)	45,000
オズマウオーズ(B/W)	20,000
サーカスサーカス	88,000
シャトルインベーダー	10,000
シンドバッドミステリー	15,000
スーパースティングレイ	17,000
スーパーライダー	10,000
スペースファイター	25,000
セクターゾーン	20,000
ニャンコロ	58,000
フリスキートム	55,000
ボートマン	23,000
ポラリス(B/W)	30,000
ラジカルラジアル	18,000
ルナレスキュー(カラー)	25,000

コナミ

GXマザー(下コネクター付)	2,500
ウイニングスパイク	5,000
ツインビーヤッホー	2,500
ときめきぱずるだま	2,500
極上パロディウス	8,000
対戦とっかえだま	4,500
大好キッス	3,500
GIジョー	28,000
X-MEN(2P)	20,000
ウエディングラプソディ	2,000
エスケープキッズ	18,000
ガイアポリス	12,000
キューブリック	13,000
コナミ80Sアーケードギャラリー	68,000
サーカスチャーリー	4,000
スラムダンク(PCB)	4,000
ゼクセクス	20,000
とべポリスターズ	6,000
バイオレントストーム	25,000
ハイパーアスリート	5,000
ハイパーオリンピック	4,000
ハイパーオリンピック84	7,000
バスアングラー(SUB)	5,000
バッキーオヘア	18,000
バトルトライスト	23,000
ポリネットウオリアーズ	10,000
究極船隊ダダンダーン	25,000
進めぱずる・パワプロ	800
魔獣の王国	30,000

アイレム

Rタイプ II	7,000
イメージファイト	8,000
ガンフォース	9,000
クイズF-1 1・2フィニッシュ	300
格闘野球リーグマン	17,000
ジッピーレース	2,000
ノック	11,000
ボンバーマンワールド	12,000
メジャータイトル	1,500
海底大戦争	23,000
[illegible]	3,000

カプコン

CPS II マザー	8,000
D&D(B)	23,000
D&D II (B)	35,000
X-MEN(B)	4,000
X-MENvsストリートF(B)	10,000
ヴァンパイア(B)	1,000
ヴァンパイアセイバー(B)	1,000
ヴァンパイアセイバー2(B)	4,000
ヴァンパイアハンター(B)	800
ヴァンパイアハンター2(B)	5,000
エイリアンVSプレデター(B)	32,000
クイズ虹色町の奇跡(B)	4,000
サイバーボッツ(B)	4,000
19XX(SUB)	18,000
スーパースト2X(B)	1,500
スーパーマッスルボマー(B)	10,000
ストリートファイターゼロ(B)	800
ストリートファイターゼロ2(B)	800
ストリートファイターゼロ2α(B)	5,000
ストリートファイターゼロ3(B)	35,000
マーヴルスーパーヒーローズ(B)	5,000
ポケットファイター(B)	13,000
1942	3,000
1943改	9,000
F1ドリーム	3,000
ウオーザード	18,000
エグゼドエグゼズ	18,000
ガンスモーク	18,000
キャプテンコマンドー	9,000
ザ・キングオブドラゴン	10,000
サイドアームス	6,000
ストリートファイター2・ダッシュ	5,000
ストリートファイター2'ターボ	6,000
ストリートファイター III	20,000
ストリートファイター III 2nd	32,000
バース	9,000
ワンダー3	17,000
戦場の狼	7,000
大魔界村	15,000
超鋼戦紀キカイオー	31,000
天地を食らう	15,000
天地を食らう II	12,000
魔界村	8,000

データイースト

アクトフェンサー	6,000
ウルフファング	8,000
コブラコマンド	4,000
サンダーゾーン	16,000
ダークシール	8,000
ダークシール2	12,000
ダイエットGOGO	9,000
タンブルポップ	7,000
チャイナタウン	8,000

ST-V

ST-Vマザー	28,000
アストラスーパースターズ(SUB)	3,000
イントロドンドン(SUB)	300
ウインターヒート(SUB)	200
エランドール(SUB)	12,000
オセロしようよ(SUB)	10,000
ガーディアンフォース(SUB)	3,000
ゴールデンアックスザデュエル(SUB)	200
コットン2(SUB)	3,000
コットンブーメラン(SUB)	20,000
さしっす(SUB)	9,000
サンドアール(SUB)	800
VFキッズ・リミックス(SUB)	100
バーチャル麻雀(SUB)	300
ばくばくアニマル(SUB)	100
ファインドラブ(SUB)	4,000
ぷよぷよSUN(SUB)	300
プロ麻雀極S(SUB)	800
マイフェアレディー(SUB)	3,000
まうすけのオジャマワールド	800
花組対戦コラムス(SUB)	800
紫炎龍(SUB)	1,000
全日本プロレス(SUB)	200
蒼穹紅蓮隊(SUB)	300

セガ

DDクルー	5,000
エイリアンストーム	6,000
コットン	13,000
スクランブルスピリッツ	6,000
スパイダーマン	12,000
フューチャースパイ	15,000
テトリス	1,500
バーチャファイター(H付)	5,000
ハードダンク(PCB)	3,000
バンクパニック	4,000
ブロクシード	2,000
ワンダーボーイ	8,000
忍	4,000

ナムコ

アウトフォクシーズ	15,000
オーダイン	15,000
ギャプラス	8,000
ギャラガ	2,500
コズモギャングザパズル	1,000
コズモギャングザビデオ	5,000
スタースイープ	3,000
ゼビウス	4,000
ゼビウス3D/G	7,000
F/A	12,000
ダンシングアイ	21,000
ディグダグ	4,000
ドラゴンバスター	12,000
ドルアーガの塔	20,000
ネビュラスレイ	8,000
リブルラブル	18,000
マッピー	7,000
ミサイルコマンド(PCB)	18,000
メトロクロス	27,000
ランパート	3,000
ロンバーズ	18,000
子育てマイエンジェル	300
子育てマイエンジェル2	1,500
子育てマイエンジェル3	8,000

F III

F3マザー	12,000
アルカノイドリターンズ(SUB)	200
ダライアス外伝(SUB)	3,000
キラメキスターロード(SUB)	7,000
パズルボブル2(SUB)	100
パズルボブル2X(SUB)	100
パズルボブル3(SUB)	200
パズルボブル4(SUB)	8,000
プチカラット(SUB)	1,500
ぽっぷんぽっぷ(SUB)	4,000
ランドメーカー(SUB)	6,000
究極タイガー II (SUB)	500
逆鱗弾(SUB)	500

タイトー

Gダライアス	9,000
ヴォルフィード	4,000
エレベーターアクション	8,000
カダッシュ	8,000
キャメルトライ(PCB)	6,000
クイックス	12,000
クライムシティ	10,000
サイキックフォース	9,000
サイキックフォース2012	17,000
サイキックフォースEX	10,000
サンダーフォックス	15,000
スピードアタック	8,000
タイガーヘリ	6,000
チャイニーズヒーロー	5,000
ドンドコドン	6,000
パズニック	2,500
ハットトリックヒーロー	3,000
レイストーム	12,000
飛翔鮫	8,000

バンプレスト

SDガンダムネオバトル	4,000
アクウギャレット	13,000
ガンダムファイナルシューティング	10,000
クイズセーラームーン	20,000
マクロス	8,000
マクロスプラス	20,000
マクロス II	8,000
マジンガーZ	15,000
戦国エース	9,000

SNK

ASO	13,000
ジョイフルロード	15,000
ハル21	8,000
バミューダトライアングルPCB	30,000
航空騎兵物語	6,000

ジャレコ

エクセライザー	5,000
ソルダム	4,000
テトリスプラス	5,000
テトリスプラス2	16,000
ノーティーボーイ	15,000
ポップフレイマー	10,000
メガシステム32マザー	5,000
魚ボコ	9,000

彩京

ガンバード	10,000
ガンバード2	78,000
ストライカー1945	13,000
ストライカー1945 II	43,000
戦国ブレード	10,000
堕落天使	28,000

テクモ

Vゴールサッカー(ロケVer.)	5,000
アルゴスの戦士	13,000
エイトフォース	7,000
クイズ学園パラダイス	300
デッドオアアライブ(A)	18,000
デッドオアアライブ++	40,000
でろ〜んでろでろ	2,000
ファイナルスターフォース	12,000
ワールドカップ90	500
ワールドカップ94(ロケVer)	5,000
上海真的武勇(ROM)	8,000

セイブ開発

ゼロチーム	20,000
ライデン	6,000
ライデン II	15,000
ライデンDX	23,000
ライデンファイターズ(PCB)	30,000
ライデンファイターズ2(PCB)	38,000
ライデンファイターズJET(PCB)	65,000
戦球(PCB)	30,000

アトラス

エスプレイド	33,000
プライマルレイジ	6,000
ヘブンズゲート	10,000
豪血寺一族	4,000
豪血寺一族2	10,000
首領蜂	25,000
弾銃フィーバロン	18,000

東亜プラン

ゼロウイング	7,000
テキパキ	5,000
フィグゼイト	6,000
ワードナの森	6,000
究極タイガー	6,000
鮫鮫鮫	25,000
達人	5,000
大旋風	5,000

カネコ

ギャルズパニック	5,000
ギャルズパニック2	10,000
ギャルズパニック2SP	12,000
ギャルズパニック3	17,000
ギャルズパニック4	23,000
ギャルズパニックS	30,000
ジャッキーチェン	28,000
閃激ストライカー	18,000
大江戸ファイト	13,000
爆裂ブレイカー	9,000

NEOGEO

MV-1	10,000
MV-1F	13,000
オーバートップ	7,000
ギャラクシーファイト	800
キングオブザモンスター2	150
キングオブファイターズ95	2,500
キングオブファイターズ96	1,000
キングオブファイターズ97	10,000
キングオブファイターズ98	25,000
クイズキングオブファイターズ	800
サッカーブロール	150
サムライ・真サムライ・斬紅郎	200
サムライ天草降臨	2,000
ショックトルーパー	8,000
ショックトルーパー2ND SQUAD	20,000
ダブルドラゴン	6,000
ティンクルスタースプライツ	18,000
トップハンター	2,000
ニンジャマスターズ	4,000
ネオジオカップ98	9,000
ネオボンバーマン	12,000
ビッグトーナメントゴルフ	23,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	500
ブレイカーズ	5,000
ブレイカーズリベンジ	12,000
ブレイジングスター	7,000
マジカルドロップ2	800
マネーアイドルエクスチェンジャー	6,000
ミラクルアドベンチャー	800
メタルスラッグ	12,000
メタルスラッグ2	20,000
リアルバウト餓狼伝説	200
リアルバウト餓狼伝説2	3,000
リアルバウト餓狼伝説SP	300
ワールドヒーローズ1・2・JET	200
ワールドヒーローズパーフェクト	500
わくわく7	4,000
餓狼伝説1・2・SP・3	200
月華の剣士	3,000
月華の剣士2	18,000
将棋の達人	18,000
超人学園ゴウカイザー	4,500
天外魔境真伝	2,000
得点王1/2	100
風雲スーパータッグバトル	10,000
竜虎の拳1・2	200
竜虎の拳外伝	1,500
その他のカセット	超激安

その他

Mr.DOワイルドライド	12,000
アームドポリスバトライダー	9,000
アルファックスZ	5,000
エクストリームダウンヒル	4,000
クイズ料理王	12,000
クレイジーコング	7,000
ザ・ギネス	8,000
サボテンボンバーズ	8,000
サンドスコーピオン	7,000
シャドーフォース	10,000
ジャンピングジャック	15,000
ステッガー1	10,000
セルフィーナ	6,000
ソニックウイングス	4,000
タオ体道	12,000
ダブルウイングス	16,000
チャタンヤラクーシャンク	18,000
ドンデンラバー	4,000
ハイパーデュエル	6,000
ハチャメチャファイター	8,000
バルキューブ	1,500
バンバンカー	8,000
ビッグファイト	20,000
へべれけのぽぷーん	1,000
マ〜カム	5,000
ラビオレプス	15,000
五月陣選2	5,000
五目並べ	3,000
疾風魔法大作戦	8,000
上海 III	23,000
戦神	18,000
卒業証書	2,000
大牌砦	4,000
中国龍	12,000
忍者くん阿修羅の章	20,000
魔法大作戦	15,000
[illegible]	2,000

モニター

モニターフレーム	10,000
18インチ(NANAO)	15,000
18インチ(その他)	10,000
25インチ	29,000
26インチ	27,000
28インチ	45,000
29インチ	48,000

麻雀・花札

DVD麻雀Vol.3純愛	138,000
E雀ハイスクール(PCB)	35,000
VS雀士ブランニュースターVS	20,000
雀々パラダイス2(SUB)	4,000
スーチーパイ II (PCB)	7,000
スーチーパイSP	1,500
スーパーまる禁版	6,000
スーパーリアル麻雀P3	3,000
スーパーリアル麻雀P4	10,000
スーパーリアル麻雀P5	3,000
スーパーリアル麻雀P6	4,000
スーパーリアル麻雀P7	19,000
セーラーウォーズ	5,000
セクシーリアクション(P付)	38,000
ときめき麻雀パラダイス	25,000
ファイナルロマンス2(ケーブル付)	15,000
ファイナルロマンス4(ケーブル付)	65,000
ファイナルロマンスR(ケーブル付)	25,000
雀々しましょ	10,000
対戦ホットギミック	45,000
対戦ホットギミック快楽天	98,000
着せ替え花札	10,000
着せ替え麻雀	10,000
麻雀デリンジャー	5,000
麻雀学園祭	12,000
麻雀学園祭2	28,000
麻雀四姉妹若草物語	6,000
麻雀女学園	1,000
麻雀同級生	3,000
麻雀同級生SP	6,000
麻雀用語の基礎体力	1,500
流星雀士キララスター(PCB)	10,000
恋こいしましょ2	25,000

これが最後!?価格応談基板!

UFO戦士ようこチャン	ASK
アイズ	ASK
インテレピット	ASK
カメレオンアーミー	ASK
キング&バルーン	ASK
オバオバ	ASK
コスミックモンスター	ASK
ザ・運動会	ASK
サイバリオン	ASK
シティーコネクション	ASK
キッドのホレホレ大作戦	ASK
スカイランサー	ASK
フライボーイ	ASK
スペースストレンジャー	ASK
スペースパニック	ASK
トータルカーネギー	ASK
トリオザパンチ	ASK
トロピカルエンジェル	ASK
バイオアタック	ASK
バスター	ASK
ファンタジーゾーン2	ASK
ノイッター	ASK
ブレイザー	ASK
ホッパーロボ	ASK
ポンポコ	ASK
ももこ120%	ASK
ライディングヒーロー	ASK
センジョウ	ASK
ルーパー	ASK
ワンダーモモ	ASK
超絶倫人ベラボーマン	ASK
[illegible]	ASK
任天堂VS基板各種	ASK
その他超珍しいもの	ASK

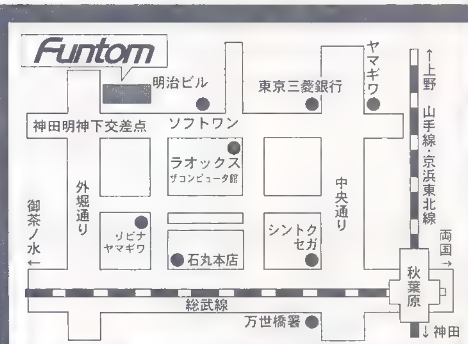
通信販売のご案内

＊注文：お電話にてご希望の基板の有無・お支払いの合計金額をご確認下さい。(上記の価格には消費税は含まれておりません)また、一部の商品にインストラクションカード、取扱説明書が、ないものもございますのでご注文の際にあらかじめご確認下さるようにお願い致します。

＊支払：ご注文の日から7日以内に下記の方法によりお支払い下さい。
7日以上経過の場合ご注文の商品はキャンセルとさせて頂きます。
①銀行振込：住友銀行お茶の水支店(普)713626
②現金書留：お近くの郵便局から指定封筒にて下記住所まで郵送
③代引　：お電話にて住所・名前・電話番号をお教え下さい

＊出荷：代金の確認が出来次第出荷致します。送料は基本的に着払いとなります。

＊保証：商品が到着しましたらチェック願います。一定期間が過ぎてからの故障等トラブルに関しましては一切責任を負いかねます。ご了承ください。



有限会社 ファントム
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-1-2明治ビル3F
TEL(03)3257-1126 FAX(3257)-1135
営業時間11:00〜19:00

元祖 秋葉原の基板屋

基板販売リスト

1K=1,000円

《カプコン》		《ナムコ》		《コナミ》		《セ ガ》		《タイトー》		《その他》	
超鋼戦紀キカイオー……	TEL	ソウルキャリバー………	TEL	バトルトライスト………	28K	バーチャファイター3tb	TEL	サイキックフォース 2012	TEL	デッド オア アライブ ++	TEL
ジョジョの奇妙な冒険…	TEL	エアガイツ……………	TEL	X EXEX………………	22K	電脳戦記バーチャロン…	TEL	レイクライシス…………	TEL	バトルガレッガ…………	17K
パワーストーン…………	TEL	鉄拳 3……………………	TEL	スーパー魂斗羅…………	32K	エイリアンストーム……	20K	カオスヒート……………	TEL	魔法大作戦………………	20K
ストリートファイターⅢ·2nd	TEL	ファイティング レイヤー	TEL	グラディウスⅡ…………	28K	ダイナマイトダックス……	28K	マジカルデート EX……	15K	ハイパーデュエル………	8K
ウォーザード……………	TEL	ネビュラスレイ…………	12K	ライフフォース…………	28K	ごんべぇのあいむそーりー	38K	ニンジャウォリアーズ……	80K	戦国エース………………	16K
CPⅡマザー……………	12K	ファイネストアワー……	58K	A-JAX…………………	20K	アッポー…………………	22K	ダライアス 2(2画面)…	25K	戦国ブレード……………	12K
SF·ZERO 3……………	TEL	ワルキューレの伝説……	43K	ガイアポリス……………	12K	アップンダウン…………	35K	レインボーアイランド…	32K	ガンバード………………	12K
MSH VS CAP…………	TEL	ドラゴンセイバー………	10K	スラムダンクⅡ…………	20K	カルテット………………	22K	レインボーアイランド EX	25K	バツグン…………18K(SP付)	
MSH VS SF…………	TEL	未来忍者…………………	25K	M·I·A…………………	38K	シャドーダンサー………	14K	アルペンスキー…………	35K	達人王……………………	16K
19XX…………………	24K	オーダイン………………	22K	マンハッタン24分署……	15K	カロリーくん VS モグラニアン	13K	ハレーズコメット………	20K	サターン オブ サターン	58K
エイリアン VS プレデター	38K	マーベルランド…………	25K	シティボンバー…………	15K	忍…………………………	8K	ジャングルキング………	22K	アークエリア …………	45K
CPI各種…………………	TEL	ブレイザー………………	32K	ときめき対戦ぱずる玉……	5K	獣王記……………………	15K	タイガーヘリ……………	8K	バッテンオハラのスチャラカ空中戦	38K
バルガス…………………	8K	ピストル大名の冒険……	28K	ツインビーヤッホー………	7K	モンスターレア…………	9K	飛翔鮫……………………	7K	バルキューブ……………	3K
魔界村……………………	18K	スプラッターハウス……	38K	だい好キッス……………	8K	バンクパニック…………	7K	Dr.トッペル探検隊………	8K	サスケ VS コマンダー	55K
ストリートファイター …	14K	ドラゴンスピリッツ(旧Ver)	38K	キューブリック…………	38K	オーライル………………	8K	ライディングファイト……	23K	マグマックス……………	18K
セクション Z……………	18K	妖怪道中記………………	28K	ダブルドリブル…………	8K	イースワット……………	7K	べんべろべぇー…………	23K	上海 Ⅲ…………………	18K
1943…………………	8K	ドルアーガの塔…………	35K	沙羅曼蛇…………………	28K	フラワー…………………	8K	グレートソードマン……	15K	のぼらんか………………	25K
マッドギア………………	7K	ドラゴンバスター………	17K	サンセットライダース …	35K	テトリス…………………	4K	女子バレーボール………	12K	ハチャメチャファイター…	15K
戦場の狼…………………	8K	リブルラブル……………	28K	ゴルフィンググレイツ(レバー版)	5K	ブロクシード……………	4K	エレベーターアクション	12K	麻雀各種…………………	TEL

今月のおすすめ基板

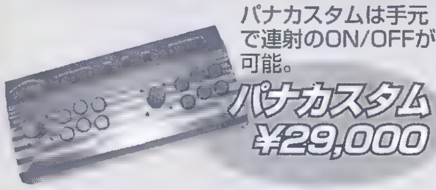
グラディウス Ⅳ………………	TEL	R-TYPE 2………………	10,000円
U.S.ネイビー…………………	5,000円	アクトフェンサー…………	8,000円
ワンダー 3…………………	24,000円	ドラゴンセイバー…………	10,000円
ニモ…………………………	8,000円	バトライダー Ver.B ……	15,000円
Gダライアス…………………	22,000円	でろーんでろでろ…………	1,000円
B-WING……………………	42,000円	ウルフファング……………	12,000円
ボスコニアン ………………	15,000円	マッハブレイカーズ………	25,000円
源平討魔伝…………………	28,000円	ロジックプロ 2 …………	2,000円
リブルラブル ………………	28,000円	ダークシール Ⅱ …………	12,000円
ピストル大名の冒険……	28,000円	とべ!ポリスターズ ………	10,000円

買取り強化基板

ロードランナー Ⅰ～Ⅲ	各15,000円	シティコネクション………	15,000円
野球格闘リーグマン……	15,000円	バルトリック……………	20,000円
CPⅡ、Ⅲマザー……………	TEL	ゲイングランド…………	35,000円
サイコソルジャー…………	25,000円	SDI(純正P付)……………	TEL
ジョジョの奇妙な冒険……………	TEL	D·Dシャドー オーバー ミスタラ	TEL
SF-ZERO 3 ………………	TEL	ザビガ…………………	20,000円
グラディウス Ⅲ…………	18,000円	ベラボーマン(純正ボタン付)	50,000円
悪魔城ドラキュラ………	50,000円	ソウルキャリバー………	TEL

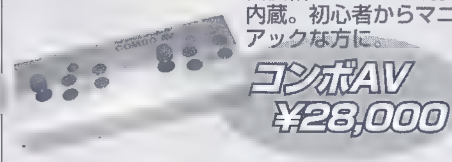
注意 上記の買取り価格はインスト・取説が純正の場合とさせていただきます。

コントロールボックス各種　激安販売中!



パナカスタムは手元で連射のON/OFFが可能。

パナカスタム ¥29,000



低価格、シンクロ連射内蔵。初心者からマニアックな方に…

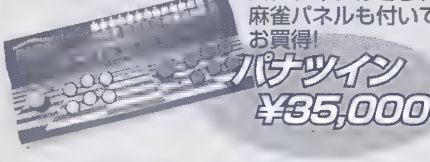
コンボAV ¥28,000



ゲームセンター感覚でプレイしたい方にオススメ! コンシューマー機にも接続可能!

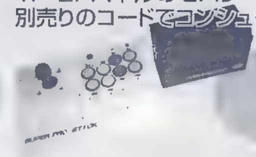
VEGA・Jr ¥29,000

VEGA・Jr DX ¥36,000



パナツインはさらに麻雀パネルも付いてお買得!

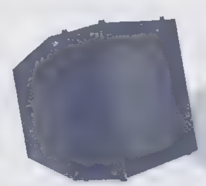
パナツイン ¥35,000



1P·2Pパネルのセパレートタイプ。別売りのコードでコンシューマー機にも対応!

シグマAV6000 ¥26,000

シグマ8000ターボ ¥15,000



18・25インチ RGBモニター

18インチ ¥38,000

25インチ ¥58,000

ゲームフリークのオアシス

メッセサンオー Ⅲ号店 B1F

通信販売も絶好調!!

お電話にてご注文後即配達、代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用ください。

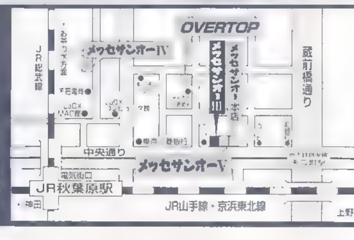
営業時間

月～水 10:30～20:00
木～土 10:00～20:00
日・祝 10:30～19:30

基板フロアー TEL.03(3255)3453
FAX.03(3255)3455

基板販売事業部 〒101-0021東京都千代田区外神田3-14-8

URL http://www.messe-sanoh.co.jp/



商業誌・同人誌・ホビーアイテムを TELにて注文できます。

TEL 03-5256-2889（12〜21） FAX 03-5256-2898（24H）

営業時間12:00〜21:00・FAX24H http://www.toranoana.co.jp/

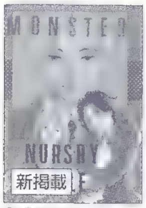
お客様のご注文情報
①氏名 ②生年月日
③TEL番号 ④〒住所
⑤注文番号 ⑥タイトル
⑦冊数（個数） ⑧合計金額
注意 記商品の18才未満の方（高校生含む）の御購入はできません。

ご注文方法をお選び下さい。

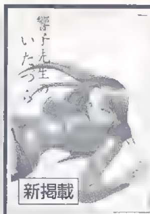
Ⓐ《電話・FAX・wwwにて注文》
①〜⑧までのお客様の情報を下記通販部までお知らせ下さい
TEL.03-5256-2889（12〜21）
FAX.03-5256-2898（24H）
http://www.toranoana.co.jp/
商品お届け（注文後5〜7日前後）
配達員に代金をお支払い下さい。（商品代金＋手数料¥800〜¥1,000）
＊電話・FAXにてご注文の際は、代金のお支払いは全て着払い（代金引換え）となります。手数料はTELにてお問い合わせ下さい。

Ⓑ《郵便小為替＋手紙にて注文》
〒101-0021
千代田区外神田3-10-12 日加石油ビル3F
（有）虎の穴通販部
商品お届け（注文書到着後10日前後）

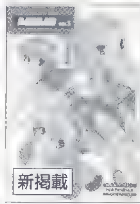
ADULT 18禁


新掲載
●NURSRY TALE
No.9758 価格¥600
★MACALLA
ギャグ中心MONSTER本。ほんの少しだけ鋭の解説あり。


新掲載
●チャイルドプラネット
No.12233 価格¥950
★あつあつCOOK
キャンプをするゴン達一行だが…原作のノリ十分な作品


新掲載
●響子先生のいたづら
No.11717 価格¥800
★御御御付
転校生を物色する響子先生。ターゲットは碇シンジ？


再掲載
●CAPCOMっち
No.11079 価格¥1,300
★おかず倶楽部
おかず倶楽部の大ボリュームカプ○ンH作品集です。


新掲載
●MDMA ex5
No.9478 価格¥900
★STUDIO HONEY BLADE
ぜC3などカ○コン美女達の熱いエッチシーンが満載！


●制服王
No.8871 価格¥800
★Digital Lover
某有名ファミレスの格好をした、か○んやさ○らが…


●7回転
No.12522 価格¥800
★回転ソムリエ
かりんとさくらの濃密Hが凄い！満足のいく出来です


●ママグル徒 活動報告書控2
No.11772 価格¥700
★ママグル徒
高雄右京先生の活動の軌跡をイラストでたっぷり堪能！


●PIECE OF MY WISH
No.12755 価格¥600
★櫻の園
ア○ミライラスト集。サービスカットもバッチリ掲載


●脳髄転生・兼処敬士再録集・
No.12384 価格¥1,100
★脳髄魔術
兼処敬士先生の過去作品の数々を一挙収録。お買い得！


新掲載
●動画KOMUSUME!11
No.11266 価格¥1,400
★スタジオZ-AGNAM
リ○スやサ○ーが縛られ、恥辱の限りを尽くされます。


再掲載
●PIPER1
No.8588 価格¥1,100
★STUDIO HUAN
スタ○ラ2を舞台に液体たっぷりの、オススメ作です。


●あると屋総集編
No.8698 価格¥1,100
★あると屋
舞やユリなど格ゲー美少女でいっぱいのあると屋総集編


新掲載
●櫻花綺譚・参
No.11703 価格¥800
★犯罪天国
ナコルルと牙神の数奇な運命。いよいよクライマックス


再掲載
●
No.11678 価格¥1,500
★ハイテクノロジーJAPAN
ファン必読！士貴智志先生のオリジナル作 遂に完結！


新掲載
●KRN
No.11110 価格¥1,400
★PAPILLON-KRN
秀麗なゲームイラストや漫画が満載 楽しめる一冊です


再掲載
●詩織 第五章 天使失格
No.9590 価格¥1,000
★HIGH RISK REVOLUTION
更にご主人様が増え、堕ちていく○織の未来は…


新掲載
●うさぎ煎餅
No.10580 価格¥500
★ダメ魂
清川、朝 奈に思い入れたっぷりの一冊 ファン必見


新掲載
●Human High-light Film 7
No.5781 価格¥1,200
★ヒューマン・ハイライト・フィルム
美麗な絵に定評のあるHHLF！期待は裏切りません！


新掲載
●FANCY-FREE ぱうぱう個人誌
No.11709 価格¥1,200
★うなぎのぼり
ぱうぱうさんのエタメロ再録本。お楽しみいっぱい！


新掲載
●Salvia the third
No.12219 価格¥800
★夜間飛行
兄と冬弥の間で揺れる理奈の心。はたして理奈は・・


再掲載
●パーフェクトセレクション MINE98
No 9450 価格¥1,200
★吉崎観音社
漫画、イラストなど吉崎観音先生の魅力的な作品が沢山


新掲載
●NIGHT GALLERY vol.5
No.11840 価格¥600
★金満商事
男っぽい女、はたまたその逆をテーマにした話を掲載

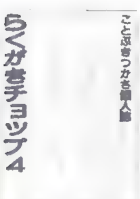

●シークレットファイル001
No.12638 価格¥1,100
★スタジオ・ワラビー
男子に襲われたり逆に切れて襲ったりとオールレミ。本


通販のみ
●PUSSY・CAT綺麗
No.12558 価格¥1,100
★PUSSY CAT
大野先生他Pussy・CAT作家陣の全編汁まみれのよろず本


通販のみ
●め Heart・CATでし
No.12557 価格¥1,100
★PUSSY CAT
大野哲也先生自らのめ○・kingの漫画はファン必見です


●まる。
No.12768 価格¥1,100
★BLACK ANGEL
REN先生の可愛いマ○チはたまりません。お買い得！


再掲載
●You're My Only Shinin'Star
No.11493 価格¥1,000
★スタジオ夢魂
邪狼明先生の描くとっても可愛いコレットがもう最高！


●らくがきチョップ4
No 8954 価格¥1,100
★寿ちょっぷ
寿司先生のイラストが過去から今のアニメまで満載


●らくがきチョップ5
No 11619 価格¥800
★寿ちょっぷ
臨額相等 ことぶきつかさ先生のイラストは必見です！


再掲載
●Natural Heart
No 8720 価格¥1,000
★御伽屋
とっても可愛くてちょっぴりHな千○ちゃんが一杯！


再掲載
●Burnin' X'mas
No.11724 価格¥1 100
★極楽天国
西又葵先生の、同棲やONEとTacticsを詰め込んだ一冊！


●戦国MARL
No.12745 価格¥1,100
★ぱたぁくっきぃ
マール王国の人形姫オールキャラ18禁本

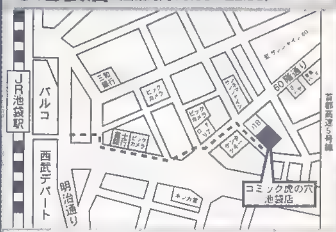

新掲載
●兼処敬士 虚空まほろメイト ラフ原画集
No 11169 価格¥1,200
★脳髄魔術
彼女はメイドなど、兼処敬士先生の携ったゲーム原画集


新掲載
●DNA 6
No.9287 価格¥650
★ヌクレオチドファクトリー
治療と称し悪戯を受ける少女だが…秀作です。お勧め！

店舗ご案内

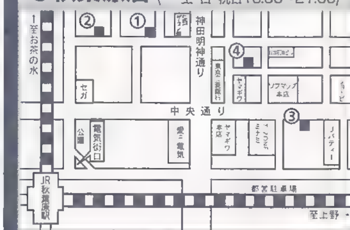
当然のことですが…直接お店でも買えます！

●池袋店（営業時間10:00〜22:00）



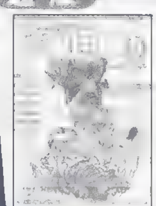
コミック10万冊。
同人誌5,000アイテム。
秋葉原の店舗で扱う全ての商品が勢揃い！
●池袋店
＊1F:雑誌・少女コミック・小説・攻略本
2F:少年・青年・成年コミック
3F:同人誌（新刊・古物）・トレカ・ホビー商品
〒170-0014 豊島区東池袋1-13-4JTBビル別館
TEL:03-5957-7138 FAX:03-5957-7139

●秋葉原店（営業時間・平日12:00〜21:00 土・日・祝日10:00〜21:00）



● 1号店（1Fはソフマップ店）
＊MTG・トレーディングカード・模型・フィギュア・ガレージキット
〒101-0021 千代田区外神田1-8-7神林ビル3F
TEL:03-5256-2102
● 2号店（1Fは牛丼「どんどん」）
＊2F:同人誌フロア／3・4F:雑誌・新刊コミック・成年コミック
〒101-0021 千代田区外神田1-9-8木村ビル2・3・4F
TEL:03-5256-2055
● 3号店（1Fはソフマップ4号店）
＊新刊同人誌専門フロア／同人誌・同人ソフト・同人アイテム
〒101-0021 千代田区外神田4-4-2共益外神田ビル7F
TEL:03-5256-2838
● 4号店（1FはDOS/Vパラダイス）
＊売り買いフロア／古同人誌・特価本・古書

全国のHコミック、同人誌求む！
30冊以上なら着払いOK。
TEL.03-5256-2019
（注）着払いは、成人コミック・同人誌に限り下記住所まで。
〒101-0021 千代田区外神田3-11-2ロックス2 7F



新刊同人誌大量掲載の通信販売カタログ「虎通」好評発売中。今すぐTEL下さい。
☎03-5256-2889
《注文番号》12810
定価 500円
虎通のみにて為替なら送料は300円
次号26号は5/31発売予定。

もっと多くの作品がほしい方は…

注）パソパラ・ゲーメスト・メガストア・コミックライズ・カラフルPURE GIRL等で新刊の商品情報が違います。

➡虎通カタログを見て注文
虎通25号¥500

➡ホームページを見て注文（どこよりも情報が早いです。）
http://www.toranoana.co.jp/

とらのあな
COMIC TORANOANA

とらのあなの通販はすっきり内税表示!!

この品揃えならばっちりです。

皆さんのお探し物はなんですか？虎の穴は専門店ならではの在庫数にて
商業誌、同人誌、おもちゃ、カード等を新旧豊富に取り揃えてご来店をお待ち致しております。
また遠隔地の方は是非、通販(虎通、web、広告)をご利用下さい。

インターネットで虎の穴HPへアクセス!! 虎の穴最新情報や通販情報満載。URLは右下をご覧下さい。

●作品名　★サークル名



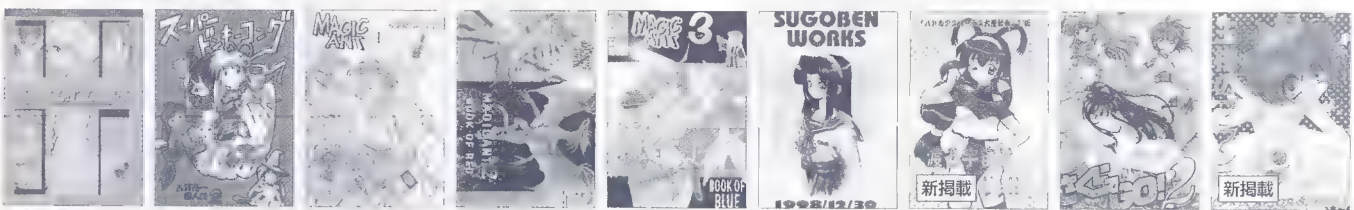
- ●虎の穴オリジナルテレカ⑧「LAZY CLUB」 No.12199　価格¥1,000 ★有限会社虎の穴 LAZY CLUB先生オリジナルテレカ。売り切れる前に是非
- ●虎の穴オリジナルテレカ⑨「真神智之」 No.12426　価格¥1,000 ★有限会社虎の穴 真神智之先生の虎テレカです。ファンなら是非お手元に
- ●虎の穴オリジナルテレカ⑩「みうらたけひろ」 No.12654　価格¥1,000 ★有限会社虎の穴 ファンなら買い！みうらたけひろ先生イラスト虎テレカ
- ●MINE4! No.8484　価格¥1,200 ★吉崎観音社 吉崎観音先生の4コマ作品集。カラーピンナップ付き!!
- ●ASAMIYA ATHENA The Complete No.12793　価格¥800 ★コアラマシン ア○ナファンの為のア○ナ本。見所もギャグ等いっぱい
- ●ハピネス No.12744　価格¥500 ★でんすけ'S 妖しい帝劇の面々にどう立ち向かう大神！笑える一冊です
- ●アークザラッド・ソリューション No.12609　価格¥600 ★PALS in 黒潮組 ア○クやエ○ク達が快適なノリのア○ク・ザ・ラッド本
- ●XERYUS No.12802　価格¥600 ★さんしょううどんこ組 F○8のカップル達の熱いイベントが盛り沢山。お勧め。
- ●ETERNAL BREATH No.12785　価格¥800 ★青嵐＆メカラウロコ F○8をやったなら笑えること請け合いの面白さです



- ●To Love You More No.12425　価格¥1,300 ★MEGA-MIX 笑えるギャグの数々。センチファンに送る魅力的な一冊
- ●感傷逃避行 No 12617　価格¥800 ★薄荷屋 逢いたい…ほ○か、え○るの想いを篤見唯子さんが描く
- ●メッチェン狂想曲 No.12378　価格¥600 ★蛍茶屋本店 TLS2のお楽しみストーリー集。新キャラいっぱい
- ●さよならなんて云えないよ No.11994　価格¥750 ★レプリカ・キット 町を後にする仲間たちの間で揺れる心。中編。
- ●ずっといっしょの物語 No.11160　価格¥1,300 ★佐々木無宇商店 「ずっといっしょ」スタッフによる公式同人誌です。
- ●viz.8 1/2 No.11830　価格¥700 ★ハラダウダル 痕などのキャラ達と一緒に自分を見ていく趣深い作品
- ●アルバム No.5825　価格¥500 ★ハラダウダル 叙情的に描かれる雫の一場面。なかなかの出来です
- ●千雪 No.11213　価格¥600 ★隆山温泉旅館組合 痕の千鶴と耕一の、切なく、そして暖かい物語。
- ●ゲンキカ爆弾! No.12774　価格¥800 ★すたじおあんみつ亭 沙織ら3人娘のギャグやシリアスぎゅうづめ。良いです



- ●ヒゲマルチ No.12742　価格¥500 ★あかねのね マ○チにひげが？お茶目なノリの笑える一冊。
- ●SuDo No.11640　価格¥1,200 ★多摩川マングース 漫画の内容も濃く、絵柄も素晴らしい作品です。必読!
- ●生体性情報不適合症候群 No.10812　価格¥800 ★MAZE-EX 綾香とセリオの、人とメイドロボの心の交流
- ●AKARI-X No.10552　価格¥900 ★TORSION リーフギャグ本、芹香の薬を飲んだあかりの起こす騒動
- ●Precious Delicious No.11795　価格¥1,000 ★たつまき皇帝 リ○フキャラ達の有名ファミレス制服姿はファン必見
- ●ROMANCE B No.9532　価格¥700 ★ごもく堂 あかつきごもく先生のファイナルロマンス設定原画集。
- ●ROMANCE C No.11736　価格¥750 ★ごもく堂 あかつきごもく先生のファイ○ルロマンス４原画集
- ●世界中の誰よりきっと No.12628　価格¥800 ★はるまき組合 ナースコスプレのつ○さは見応え十分。お買い得です
- ●MONTAGE No.11562　価格¥700 ★B.U.N.N.Y. Piaやアトラクなど人気パソゲーのギャグがいっぱい



- ●MIDNIGHT GAMES Salon 2 No.11735　価格¥850 ★吉崎観音社 豪華作家陣が懐かしい名作達を紹介。是非御覧下さい
- ●スーパードンキーコング No.12672　価格¥700 ★E.M.P.T. 古賀亮一先生のギャグが冴えるゲームパロがいっぱい！
- ●MAGIC ANT No.4999　価格¥1,300 ★すたじお☆たぱたぱ ストーリーマンガで初心者にも解り易いMagic本
- ●MAGIC ANT 2 No.8659　価格¥1,300 ★すたじお☆たぱたぱ 戦国くんのMTG本第二弾。ゲームをやっているなら是非！
- ●MAGIC ANT3 BOOK OF BLUE No.12582　価格¥1,300 ★すたじお☆たぱたぱ 漫画や解説とMTG初心者から玄人まで楽しめてお買い得
- ●SUGOBEN WORKS No.11882　価格¥600 ★梶山準備会 テーブルゲーム「すごべんちゃー」の原画、設定が満載
- ●渡る宇宙は鬼ばかり No.9646　価格¥500 ★PLUM 自分を心配するあかりにクリスは愛を告白するが
- ●さくらでGO!2 No.12597　価格¥700 ★スカーレット＆じぇむ工房 エ○スチェンジャーを初め笑える４コマがいっぱい
- ●王様のブランチ No.12799　価格¥700 ★独裁主義 さ○ら達の楽しい日常をギャグを交えて描いています



- ●なかよし2 No.8516　価格¥1,500 ★うぃあーしょぱーんず 高雄右京先生による好きなゲームの話やマンガの本
- ●The Commercial 20 No.9367　価格¥1,300 ★もものつぼみ あらゆるアニメを網羅する究極の「よろず」本です。
- ●N. X. No.11288　価格¥400 ★MANITOU 中島零先生の仕事や趣味のイラスト満載です!
- ●GOLD SUN&SILVER MOON No.9524　価格¥1,700 ★JESUS DRUG はるかファンは特にお買い得　林家志弦先生セラムン本
- ●くろくらるり No 12486　価格¥800 ★プレプリマ ナ○シコファンへお勧めの須田さぎりさんの再録集です
- ●マリオネット No.11620　価格¥700 ★PX団日本支部 次々と飛び出すガサラキのギャグは一読の価値有り
- ●[illegible] No 11571　価格¥1,000 ★ザルツウェルツ ダイターン3、ザンボット3への思い入れいっぱいの一冊
- ●MAGICAL CIRCLE グルグル No.9700　価格¥800 ★メルヘンBOX グ○グルの面々が中学生に。珍騒動の学園生活をどうぞ
- ●Missing mass No.11803　価格¥700 ★INDURAIN ベルダンディーへの欲情を押さえようとする蛍一だが…

同人誌・同人ソフト・ビデオ・ガレージキット大募集!!

まず！見本誌、見本品を御送りください。

依託販売お取り扱い方式には「委託」と「買切」がございます。
詳細に関しましては右記にお問合せ下さい。折り返し資料をご送付致します。

事務所：〒101-0021
千代田区外神田3-10-12日加石油ビル3F　(有)虎の穴　同人担当宛
TEL03-5256-2882 FAX03-5256-2881
dojin@toranoana.co.jp　http://www.toranoana.co.jp/dojin/circle/index.html

何か解らないことがありましたら担当までドシドシお問い合わせください！初めての方でも安心サポートシステムです。
(注)当店では海賊版同人誌の取り扱いは致しておりません。

平成11年3月21日集計締め切り分

ハイスコアクローズアップ！

君こそゲーメスト

新作注目の2タイトル「ギガウイング」「DDR2ndMIX」がついに集計開始！「グラディウスⅣ 復活」も、装備別集計を開始し、空前の混戦模様に!!

1回目集計

GIGAWING™

（カプコン・タクミ／1999年）

カーマイン

122兆5432億8121万7500点

HDK（4番弟子）ピカウイング

トライアミューズメントタワー（東京）

勲章回収で倍率アップ！

リフレクトフォースというバリアで敵弾をはじき返し、その弾が敵に当たると倍率アイテムの勲章になる。これを回収していくと敵の点数などに掛かる倍率がどんどん上がっていくので、なるべく多くの倍率アイテムを出現させて回収していくのが稼ぎの最重要ポイントになってくる。前半3面まではボスでぎりぎりまで粘って倍率アイテムを稼ぐが、4面からはボスを速攻で破壊しタイムボーナスを狙う。特に6面ボスはボムを1発使って速攻で破壊する。

カーマイン（ルビー）は移動速度が全機体中最速なので、倍率アイテムを多く回収でき高得点を出すのに適しているようだ。

1回目集計

Dance Dance Revolution 2nd MIX™

©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

（コナミ／1999年）

ベーシック

172,182,500

Mr.まさし君 @金澤塾

ジョイフルランド狛江店（東京）

マニアック

422,356,100

Mr.まさし君 @金澤塾

ジョイフルランド狛江店（東京）

アナザー

233,582,800

KIKI @金澤塾

ジョイフルランド狛江店（東京）

華麗なステップを踊れ！

ノリノリのダンスゲーム、ダンスダンスレボリューションに待望の2ndMIXがついに登場。前作同様点稼ぎのポイントはコンボ繋ぎ。パーフェクト、またはグレートで矢印を踏んでいき、曲の最後までコンボを繋げられれば高得点が獲得できる。

そうはいっても「PARANOIA MAX」を始めとする、高難易度の曲を最後まで繋ぎきるのは容易なことではない。

またプレイに体力を必要とする点もこのゲームならでは。汗を流し足を酷使しながらハイスコアを狙うゲームも他にはない。

今回の集計では金澤塾塾長と塾長代理の2人の独占となったが、次回以降の集計ではどうなるのか注目したい。

2回目集計

GRADIUS Ⅳ

（コナミ／1999年）

装備	スコア	到達	名前	店舗
1番（G1）	1,610,400	（3周目4面）	近江からの使者	遊ingポイントセオラ（滋賀）
2番（G2A）	1,589,800	（3周目4面）	スガワラ	G'-Model神保町店（東京）
3番（G2B）	1,893,600	（3周目5面）	近江からの使者	遊ingポイントセオラ（滋賀）
4番（G2C）	1,925,400	（3周目9面）	ベジ様の一番弟子!! 天馬屋㊗ま	個人申請ゲームハウスJOY（兵庫）
5番（G4A）	1,728,500	（3周目5面）	よどさん。	ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）
6番（G4B）	2,068,300	（3周目9面）	ZBL-AZU-NAI	個人申請プレイスポットビッグワン（埼玉）

撃ち返し弾の雨に泣け！

今回4番（G2C）装備と6番（G4B）装備は3周目9面まで進んでいる。複雑な地形の要塞ステージでは、雨あられと飛んでくる撃ち返し弾の厳しさがそれまでのステージとは比べものにならないほどきついようだ。

中でも前半のハッチ地帯の難しさはかなりキテいる。ミサイルがこの場所でいまいち使えない6番装備は、地獄の苦しみとなっているそうだ。

残りの装備は揃って3周目4～5面止まりになっているが、行き詰まっているというわけではなく、まだまだ伸び盛りの段階のようだ。

はたして次回の集計では、3周目をクリアし4周目に突入するプレイヤーは現れるのだろうか？

4回目集計

GUNBIRD 2
ガンバード2™

（彩京／1998年）

ついに出た！全キャラ2周ALL達成

不思議と2周クリアが達成されてなかったバルピロもついにALL達成。ここからどこまで点数を伸ばしていくのだろうか。

バルピロは移動速度の遅さこそきついものの、威力が高い接近攻撃や高性能な溜め撃ちを効果的に使ったパターンを作ることができれば、他のキャラ並の点数が出る可能性を十分秘めているようだ。

今回の集計ではトップのプレイヤーの顔ぶれが前回とほとんど同じだが、アルカードのみ、G・F店員氏からIML－UUU氏へとトップの座が移動している。

次回G・F店員氏の逆襲があるか？それともまたIML－UUU氏か？さらに第3のプレイヤーが現るのか？盛り上がりは次回あたりで頂点に達してきそうだ。

またアインのみ今回は更新されていないが、前回集計時点で400万点オーバーの点数の高さを考えれば、仕方ないところだろうと思われる。

キャラ	スコア	名前	店舗
マリオン	4,050,800	H.K	池袋プレイランドラスベガス（東京）
タビア	4,565,800	SDD-HPC-DON	AMランドケンタゴン（東京）
アルカード	4,148,900	IML-UUU	個人申請モンキーパンチ（愛知）
バルピロ	2,565,900	ISO	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ヘイコブ	2,955,800	GAP	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）

君こそゲーメスト!

集計	ゲーム	キャラ・モード	スコア	プレイヤー	店舗
3回目集計	ジョジョの奇妙な冒険	承太郎	4,918,300	HARD−UKY (シメ切りダメスギ)	ゲームコーナーヤングパレス (千葉)
		アヴドゥル	4,866,400	L2A−GYO	GAME S WiLL (京都)
		花京院	4,588,500	魔B党−おしょう	トミームナコ (群馬)
		イギー	4,869,200	TIM−CYR−WARRIOR㊈	タイトーイン町田・(東京)
		デーボ	4,197,800	ヅガ夫	GAME'S WiLL (京都)
		アレッシー	3,009,000	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ (東京)
		ディオ	5,918,800	魔B党−おしょう	トミームナコ (群馬)
		影ディオ	1,505,800	なんでもいいよ茶柱	ゲームコーナーヤングパレス (千葉)
	スリルドライブ	ヨーロッパ	3' 30" 86	WZH	GAME'S WiLL (京都)
		日本	3' 32" 48	FGM−LSD	
4回目集計	月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～	ノーマルモード	2,934,100	HARD−茶柱ジャン (ムロガス攻撃使用)	ゲームコーナーヤングパレス (千葉)
		サバイバルモード	60人斬り	HARD−ジャン茶柱 くらうと悶絶死する。	
	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2		171,192	FOX−GUNNERS NEST.	個人申請セガ池袋GIGO (東京)
	ショック トルーパーズ 2ndスカッド	レオン	23,946,250	寸止め、脱落、事務所の方針的スコアさきお	えの木朝倉店 (高知)
		エンジェル	22,107,510	苦痛が違いますよ。性能悪すぎ。さきお	
		ルル	27,662,830	S.H	チャレンジバンバン (愛媛)
		トーイ	27,918,820	T³−K.K ㊋	レタス702 (北海道)
	ファイティングレイヤー	ジョージ	1,589,400	TTM	モンキーハウス本館 (福岡)
		ホン	2,940,200		
		鉄雄	2,020,400		
		ラン	2,041,200	HIE	
		雪舟	3,042,000		
		ジャニス	2,414,100	今井さんまたゲークラ来てね! ㊏	ゲーム倶楽部 (神奈川)
		エクソダス	1,615,600	Zz Ring ドザエモン	扇ヶ丘レジャーセンター (石川)
		シャン	2,122,700	エッチマン チャイナぼう～	
		ジグジット	1,886,600	T.Clue−KOS	
		カプリッチョ	2,016,800	巣鴨やられ隊 SRP−NTS㊐	プレイシティキャロット巣鴨店 (東京)
		ブレア	3,232,000	坂上巣鴨卒業記念 バイバイ NTS㊐	
		アレン	1,996,800	ISO	
		ジョー	1,879,800	キロロよりはましな点かのうー。 さきお	えの木朝倉店 (高知)
		クレメンス	1,455,400	ひげの王者けいた	チャレンジバンバン (愛媛)
		エージャックス	1,826,800	ただ辛い。からッ!からいんよ京都Qいりびし	えの木朝倉店 (高知)
	パズループ	とことんモード	2,609,680	G.M.C.説教T·H㊹ つながらん	モンキーハウス本館 (福岡)

集計	ゲーム	キャラ・モード	スコア	プレイヤー	店舗
1回目集計	パワーストーン		6' 22" 96	愚地独歩	タウンスポットプレイランド (大阪)
	ギターフリークス		79,913,400	AXIOM−せのん	アハハ天神橋店&ガムガム (大阪)
	パイロットキッズ		7,944,800 (2周目7面)	説教ZAC−Ristar (6番弟子)	トライアミューズメントタワー (東京)
	バストアムーブ		326,292	ばあにん☆	タウンスポットプレイランド (大阪)
	三国戦紀		3,912,500	やっこALN⑨	個人申請ゲームスポットプレイ (大阪)
	ロジックプロ アドベンチャー		213,425	ASD−SADA	トライアミューズメントタワー (東京)
	L.A.マシンガンズ		1,551,637	L.C	チャレンジャー関大前店 (大阪)
	フレームガンナー		600,000	K!MOR	個人申請ゲームプラザレソ (広島)
	ダートデビルズ	初級	2' 39" 23	P.J.O	プレイシティキャロット巣鴨店 (東京)
2回目集計	ビートマニア completeMIX	コース2	2,129	ALPHA@機械代表	トライアミューズメントタワー (東京)
		コース4	2,107	HIBI	
	餓狼伝説 ワイルド アンビション	千堂 つぐみ	4' 28" 80	テリーがごきげんななめでした(爆) ㊖長	サブカルチュア (福岡)
		坂田 冬次	3' 55" 71	3分台?一応出てるよ (局長談) 斬血鬼	サブカルチュア (福岡)
		テリー・ボガード	3' 26" 48	鳥類ハト科えどQ 備考:雑食	JOGO江古田店 (東京)
		アンディ・ボガード	3' 43" 73	SYG − MIYA − 彗星	個人申請ゲームプラザQティー (大阪)
		ジョー・ヒガシ	4' 14" 46	説教MLK	モンキーハウス本館 (福岡)
		不知火 舞	4' 23" 45	説教J.O㊖	モンキーハウス本館 (福岡)
		ライデン	3' 16" 36	来店記念スコア KFG	サブカルチュア (福岡)
		キム・カッファン	3' 50" 23	さすらいの糖胡芦	ファンタジーゾーン夢らんど (北海道)
		ビリー・カーン	2' 28" 76	連射が無いとダメ? (㊖長談) 黒水仙	サブカルチュア (福岡)
		山崎 竜二	4' 51" 75	三島 京	ゲームコーナーフジ (東京)
		ギース・ハワード	3' 15" 75	ジャスティスメン	プレイランドエフワン (宮城)
		李 香緋	3' 38" 46	説教MLK	モンキーハウス本館 (福岡)
	VJ		2,223,400	ばあにん☆ VJDP職人	GAME'S WiLL (京都)
3回目集計	レイクライシス	WR-01R	20,100,830	XRX−ゆのっぴい	PC立川店 (東京)
		WR-02R	21,055,550	WIZ氏の亡き愛犬に捧ぐ…。Sexy−Z	
		WR-03R	22,411,550	SGL−SAKI(ABC)	個人申請ゲームインサム霞東口店 (埼玉)
	てんこもり シューティング	上級	3,052,260	C-PLAY−りあすちゃん	パリオ (広島)
	アタックプラレール		24,027	Ani	個人申請PC小岩店 (東京)
	デイトナUSA2 パワーエディション	上級	3' 38" 474	MSO−おーさま㊝	個人申請ハイテクセガセ日市 (広島)
		MIX	2' 51" 175	ぎるはま㊝隊長㊏㊕	個人申請新宿スポーツランド三國店 (東京)
	NBAプレイバイプレイ		300	YUN(ARINO)	個人申請大手門ゲームセンター (福岡)
	スターソルジャー バニシングアース		680,703,758	DKM	ゲームプラザヴィクトリア (北海道)

ハイスコア講評

今回はパワーストーンから。トップのプレイヤーはフォッカーを使用。速攻でパワーストーンを集め変身するのがタイム短縮の鍵のようです。

次はギターの音ゲー、ギターフリークスです。コンボをつなげていくと点数が上がるのはもうお馴染みですね。

彩京の横スクロールシューティング、パイロットキッズは今回は2周目7面まで進んでいます。はたして2周クリアは達成されるのでしょうか。

三国戦紀はザコ敵が出現する場所やボス戦で、粘って稼ぐようです。タイムがMAXまで戻るアイテムがおいしい!

フレイムガンナーはすべての項目がLV9で、総合ではLV12になっているそう。

ダートデビルズは、勝手ながら初級コースのみとさせていただきます。

ビートマニアコンプリートMIXは今回からコース4も集計しています。

餓狼伝説ワイルドアンビションは、今回からキャラ別集計開始です。敵の動きにタイムが左右される、典型的な〝運ゲー〟のよう。タイムでなくスコアのほうが、プレイヤーの盛り上がりが長持ちするようなのは気のせい?

また千堂つぐみとライデンのタイムは、前回集計の時点で出されていたものです。

レイクライシスは面数も少ないためか、もうかなり煮詰まってきているとの話です。ボム運をつなぎきれるか。

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2の今回のスコアは、1面ボス看板のバグありのもの。点数の1の位に点数が加算さ

君こそゲーメスト！

ステッガーI		4,901,300	思春期美少女合体ロボ ジーマイン	JOGO江古田店(東京)
ストリートファイターIII 2ndインパクト	ヒューゴー	8,322,800	タコ太	プレイシティキャロット松本店(長野)
	ショーン	7,194,300	DIL㊍	
ライデンファイターズ2	デスヘッダー	111,230,180	XRX－いしはらくん	アババ天神橋店&ガムガム(大阪)
	グリフィン	108,859,770		GAME'S WiLL(京都)
バトルガレッガ	ノーマルキャラ	16,789,640	GP－愛のないタキ	AMランドケンタゴン(東京)
鉄拳3	シャオユウ	1' 06" 38	SPD－RECCA－水無月愛理ⓢ	個人申請ゲームインみとや三鷹店(東京)
ストリートファイターIII	オロ	7,226,700	TIM－CYR－WARRIOR㊟	タイトーイン町田(東京)
	リュウ	5,630,300	へな夫(待望の復活！)	
	エレナ	5,117,500	RVS－R.Y㊖㊗ 僕もモヒカンしたい！	
	ネクロ	6,002,500	反抗期青少年爆発超人ビーボーズMAX	JOGO江古田店(東京)
ウォーザード	ムクロ	5,061,900	練馬ムクロ・大阪脱出ICBM－OGA	タイトーイン002スタジアム(大阪)
鉄拳2	吉光	1' 09" 76	えり13歳　青い果実ネーム提供　USK－Y	個人申請ゲームインみとや三鷹店(東京)
ストライカーズ1945	震電	2,324,400	KTL－EL2	アババ天神橋店&ガムガム(大阪)
ロックマン2		1,559,700 (ストーン－3, フォルテ)	咆哮野郎－まJU	アババ天神橋店&ガムガム(大阪)
ライトブリンガー	ヴォルド	15,743,100	チキンカツ	モンキーハウス本館(福岡)
	システィー	15,888,810		
	グレン	16,076,840		
バース	連付き	10,696,700	文句タレ3兄弟・次男HURRICANE	タイトーイン002スタジアム(大阪)
痛快ガンガン行進曲	条	217,185	GSM－つる	ゲームコーナーフジ(東京)
	シン	203,045		
雷電DX	初級連付き	7,519,350	地獄龍－CHOKU	個人申請ハイテクランドセガ宇都宮(栃木)
	初級連なし	7,463,340	HL/S宇都宮は3月末で閉店しました。	
ビューポイント		4,228,660	4649フクダ連合アトムでP.R	個人申請ギンザゲームセンター茅ヶ崎店(神奈川)
ファイヤーバレル	連付き	11,719,900	CNA	個人申請ゲームステージビート(香川)
ナックルヘッズ	ロブ・ビンセント	1,897,900	説教はいご	モンキーハウス本館(福岡)
	グレゴリー・ダレル	2,451,600	G.M.C.説教T・H㊹	
	クローディア・シルバ	1,821,800		
ファイナルファイト	コーディ連付き	4,955,900	OAM－MOCKEY	個人申請レジャーパレス(北海道)
ラストデュエル		811,050	説教ZAC－Ristarお店に感謝(2軒)	個人申請ジョイプラザまなまる(東京)
3.30号(No.255)の訂正				
てんこもりシューティング	中級	1,908,950	ブッコロス C－PLAY－岩ピン	バリオ(広島)
4.30号(No.257)の訂正				
てんこもりシューティング	中級	1,929,230	C－PLAY－岩ピン	バリオ(広島)

集計4回目 マジカルテトリスチャレンジ フューチャリングミッキー		639,924,100	G.M.C.説教げえむのごんちゃん	モンキーハウス本館(福岡)
集計5回目 弾銃フィーバロン	タイムアタックモード	2,470,591	TAKEYUKI	ポールポジション(千葉)
オペレーションタイガー		5,516,200	ZDN	個人申請タイトーイン高松(香川)
ビーストバスターズ 2ndナイトメア		1,968,000	咆哮野郎－まJU	アババ天神橋店&ガムガム(大阪)
ライデンファイターズJET		179,995,494 (ジャッジスレイブ使用)	皆様に感謝感謝！VULM－ARD	[illegible](神奈川)
テトリス・ザ・グランドマスター		9' 39" 38	FKO－UTV－NOV	個人申請コスタデルソル(愛知)
ストリートファイターZERO3	キャミイ	8,060,900	フジの皆様、雅美さんのポスターありがとう	JOGO江古田店(東京)
	ナッシュ	6,538,600	TNK－まっくん	
	バイソン	6,098,600	木之本まい'ん	
	元	5,918,400	ひげの王者けいた	チャレンジバンバン(愛媛)
	豪鬼	6,955,900	七五三	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
	ベガ	5,716,200	チキンカツ	モンキーハウス本館(福岡)
ソウルキャリバー	リザードマン	1' 07" 00	☆CAT'S－とき坊㊫	アイリン夢空間(岐阜)
	ファン	1' 19" 47	☆CAT'S－きみちゃん	
	キリク	1' 21" 89	HRS	
	アイヴィー	1' 10" 62	G.M.C.説教T・H㊹ つながらん	モンキーハウス本館(福岡)
	シャンファ	1' 21" 00		
	ヨシミツ	1' 11" 54		
サイキックフォース2012	刹那	1' 37" 71	G.M.C.説教げえむのごんちゃん㊷	モンキーハウス本館(福岡)
デイトナUSA2	中級	2' 47" 43	ぎるはま㊭隊長㊮㊬	個人申請コンピューターランド橋本店(神奈川)
ストリートファイターEX2	ケン	3,300,400	TNK－吉良	JOGO江古田店(東京)
	ハヤテ	3,280,100	えど－手抜き？－鳩	
	ザンギエフ	2,911,400	武論尊師	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	ガイル	3,234,200	文句タレ3兄弟・長男CSTⓨ	
	バルログ	3,247,300	鬼燕舞を喰らって調整しました。 ばくだ	えの木朝倉店(高知)
	ダルシム	3,127,300	320万まで出そう。スト㊐NICE漢	
	ガルダ	3,681,500	終わりまでやりきる！スト㊐NICEGUY	
	D.ダーク	3,394,000	何がストレイシープな！京都Qいりびし	
	スカロマニア	2,958,200	島　涼香　Ⓥ	プレイスポットすーるぽん(東京)
エスプレイド	美作いろり	38,393,610	Y師匠に捧ぐ魂のスコア－TAC	ポールポジション(千葉)
パズルボブル4	ひとりでパズル	533,268,370	SOLID－S.S	個人申請AGスクエア栄店(愛知)
セガラリー2	超上級	2' 36" 30	FFF－DC2R(IIQ)	個人申請フラミンゴ(東京)
	チャンピオンシップ	3' 57" 90	R.N	個人申請ゲームJOYクラブ(愛知)
アームドポリスバトライダー Bバージョン		27,779,030	勲章2回おちたLAOS－長田仙人	えの木朝倉店(高知)

れているのはこのためです。

ショックトルーパーズ2ndスカッドのキャラごとの点数の差は、敵を接近攻撃で倒したときの敵キャラの死にパターンの違いによるもので、敵がすぐ消える＝稼げる、ということだそうです。

ライデンファイターズJETは1億8000万目前。個人申請用紙のコメントには「あとはひたすら弾にカスっていくだけ」とありました。

セガラリー2のチャンピオンシップの、トップと2位のタイム差はたったの0.01秒差でした。厳しい！

古いゲームの中で連付きとあるものは、当時の集計で連射装置付きと無しとを分けて集計していた時のもので、現在も集計は続行しています。

ちなみにラストデュエルは1988年のカプコンの縦スクロールシューティングです。

訂正ですが以前のてんこもりシューティングの中級のスコアが工場出荷設定のハート2個設定ではなく、3個設定のスコアだったことが発覚したことによるものです。

設定を偽った申請はかんべんしてください〜。

☆獲得上位店

順位	店名	今月	合計
1	モンキーハウス本館(福岡)	10	26
2	トライアミューズメントタワー(東京)	5	14
3	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)	3	12
3	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)	6	12
3	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)	4	12
3	GAME'S WiLL(京都)	5	12
7	ゲームスポットパスカル(岡山)	0	9
8	タウンスポットプレイランド(大阪)	2	8

3月22日現在 めざせハイスコア!!

新学期が始まり、新しい生活が始まったと思います！もう行き付けのゲームセンターは見つかったかな？G.W.が探すチャンスだ！

コスモランド ☆=0(5)

茨城県鹿嶋市宮中4−1−21　☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ(番)	925,800	EASY	2 5
2	グラディウスⅣ(番)	691,700	EASY	2-3
3	グラディウスⅣ(③番)	722,100	EASY	2−4
4	グラディウスⅣ(④番)	1,181,500	SHI	2−7
5	グラディウスⅣ(⑥番)	783,800	SHI	2−3
6	ガンバード2(タビア)	1,459,600	EASY	2−5
7	ガンバード2(アルカード)	1,464,400	EASY	2−4
8	エスプレイド(相模祐介)	29,617,690	EASY	ALL
9	バトルガレッガ(ゴールデンバット)	13,055,920	SHI	ALL
10	ジョジョの奇妙な冒険(承太郎)	3,180,900	EASY	ALL

ギャレッソ津田沼店 ☆=0(55)

千葉県船橋市前原西2−15−16酒井ビル　☎(047)474−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バストアム ヴ(B−DOG)	186,700	B DOG	ALL イ ジ
2	ジョジョの奇妙な冒険	1,194,900	カ京イン	ALL
3	レイクライシス(WR−01)	17,437,780	NASA−DAI	
4	グラディウスⅣ(1番)	865,700	気のせい	2−5
5	グラディウスⅣ(2番)	967,200	売名行為	2−5
6	グラディウスⅣ(3番)	717,200	バタフライ星人 たけゆき	2 4
7	グラディウスⅣ(4番)	870,400	たけゆき君(バタフライ星人)	2−4
8	グラディウスⅣ(5番)	592,500	ダンサー −CHO−	2 1
9				
10				

プレイランド・エフワン ☆−3(99)

宮城県仙台市青葉区中央2−6−6タベイビルB1　☎(022)261−5782

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング(アインャ)	44兆91 9億7676万5130	T W	ALL
2	ギガウイング(信之介)	35兆5285億1101万7720	もう1面あんの？	ALL ㊤
☆	餓狼伝説W.A.(ギース)	3′15″75	ジャスティスメン	ALL ㊤
4	餓狼伝説W.A.(山崎)	6′05″88	END−935	ALL ㊤
5	ガンバード2(タビア)	3,905,800	陰茎マニア	ALL ㊤ 残×3 B×6
6	ガンバード2(ヘイ リノ)	2,298,600	ムッチ ょゆう(20)	ALL
7	弾銃フィーバロン(タイムアタック、魚太郎)	2,468,577	ゴールドQ(お師匠)	ALL ㊤
8	ストライカーズ1945Ⅱ(P−38)	2,868,300	芝姫つまさの会TND	ALL
9	Gダライアス(クシー)	34,175,560	ENK−夢ロケッツ(あと一瞬)	ALL ㊤
10	D&D®T.O.D.(クレリック)	1,119,699	PPP−①MI−和泉	ALL×4 オーガ×11殺

ゲームプラザ・ヴィクトリア ☆=4(58)

北海道札幌市南区澄川4条3−3−11　☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング(カーマイン)	60兆5186億3326万1130	VHA	ALL 残×0 Ⓑ×0
2	ギガウイング(雷迅)	50兆4698億2990万7420	DDPドーザー	ALL 残×0
3	バカパカパッション(D.D.G.D)	1,182,010	HIRO	ALL スペシャル
☆	スターソルジャーバニシングアース(赤)	680,703,758	DKM	ALL 136 1%
5	ジョジョの奇妙な冒険(承太郎)	2,829,900	ボウイ	ALL
6	ジョジョの奇妙な冒険(ポルナレフ)	2,237,900	ボウイ	ALL ディオミス
7	ジョジョの奇妙な冒険(ディオ)	2,139,700	VHA	ALL㋩ D×2
8	ファイティングレイヤー(ブレア)	1,213,200	Y−M	ALL
9	フレームガンナー	550,000	DKM	ALL ㊛
10	アストラスーパースターズ(マロン)	24,049,100	Y−M	ALL ①6′38″65

八千代プレイランドカーニバル ☆=0(162)

千葉県八千代市八千代台東1−6−17　☎(047)485−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ダンスダンスレボリューション インターナショナルランキングVer	269,252,800	DDT®−MST	ALL ハード
2	ビートマニアコンプリートMIX	728,603	GIN☆	ALL
3	ギターフリークス	28,505,000	HRO	ALL ノーマル
4	ギターフリークス	28,687,500	HRO	ALL エキスパート
5	ストリートファイターEX2(七瀬)	2,386,300	F5J	ALL
6	ストリートファイターEX2(ブランカ)	2,084,500	AGO	ALL
7	ストリートファイターEX2(ガイル)	2,063,000	AGO	ALL
8	ストリートファイターEX2(ほくと)	1,988,600	AGO	ALL
9				
10				

モンテカルロ ☆=3(39)

群馬県高崎市中紺屋町11　☎(027)323−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	パイロットキッズ(エマ)	3,424,900	K D	2 1 2P側 もうやめます
2	ガンバード2(タビア)	1,524,100	Y.K	2−3 タビア 1周128万
3	ギガウイング(カーマイン)	10兆8346億1817万9390	Y.K	5面ボス カーマイン
4	パワーストーン	8′21″56	魔B党−おしょう	ALL ジャック
☆	ジョジョの奇妙な冒険(花京院)	4,588,500	魔B党 おしょう	ALL 交互連 花京院
☆	ジョジョの奇妙な冒険(DIO)	5,918,800	魔B党−おしょう	ALL 交互連 DIOスタンド有
7	餓狼伝説W.A.(ライデン)	3′21″01	魔B党 おしょう	ALL ライデン
8	餓狼伝説W.A.(ギース)	5′15″31	魔B党−おしょう	ALL ギース
9				
10				

ファンタジーゾーン夢らんど ☆=1(5)

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎(0166)53−5332

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バカパカパッション(スペシャル)	1,061,530	福耳	ALL XLギター
2	バーチャストライカー2Ver.99(ブラジル)	+14	RYO	ALL
3	ファイティングレイヤー(アレン)	1,515,000	お米屋	ALL
4	ファイティングレイヤー(ジョージ)	1,242,700	お米屋	ALL
5	グラディウスⅣ(タイプ05)	617,600	9面でハマって1カ月全然先に進まん！	9面
6	餓狼伝説W.A.(シャンフェイ)	4′49″51	おでん2兄弟	ALL
☆	餓狼伝説W.A.(キム)	3′50″23	さすらいの糖胡芦	ALL 1本負け
8	餓狼伝説W.A.(ビリー)	2′59″78	さすらいの糖胡芦	ALL
9	餓狼伝説W.A.(ライデン)	3′35″00	さすらいの糖胡芦	ALL
10	餓狼伝説W.A.(ギース)	3′31″35	さすらいの糖胡芦	ALL

GAME・IN・DAIEI ☆=0(0)

千葉県市川市南八幡4−1−3　☎(043)376−9764

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ボーンナム)	16,523,540	松嶋菜々子♡	ALL
2	ギガウイング(カーマイン)	45兆4640億6213万9430	伊藤先生の今世紀最後の弟子	ALL ラスボスまで
3	グラディウスⅣ(4番使用)	922,900	L.W.㊍	2周目5面
4	グラディウスⅣ(6番使用)	1,027,300	L.W㊍	2周目6面
5	てんこもりシューティング(ギャラガ)	111,120	I Y	上級
6	てんこもりシューティング(ビル破壊)	115,900	I.Y	上級
7	てんこもりシューティング(細胞)	131,450	I Y	上級
8	てんこもりシューティング(寿司)	108,000	Y	上級
9				
10				

トミームナコ ☆=1(33)

群馬県高崎市本町3−69　☎(027)325−2906

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ファイティングレイヤー	1,839,800	TSU−TSU	ALL ㊤ 自ボ有 ラン
2	ファイティングレイヤー	1,654,300	やっぱり明日香ちゃん♡穴クラとのまくん	ALL ㊤ 白ボ有 ジグレット
3	ファイティングレイヤー	1,600,400	やっぱり明日香ちゃん♡穴クラとのまくん	ALL ㊤ 白ボ有 エクソダス
4	ファイティングレイヤー	1,267,300	マルチでちゅう♡	ALL ㊤ 白ボ有 アレン
5	ファイティングレイヤー	1,215,700	マルチでちゅう♡	ALL ㊤ 白ボ有 クレメンス
6	ファイティングレイヤー	1,396,500	マルチでちゅう♡	ALL ㊤ 白ボ有 ジョージ
7	ファイティングレイヤー	1,157,100	マルチでちゅう♡	ALL ㊤ 白ボ無 シャン
8	ファイティングレイヤー	1,556,400	TSU TSJ	ALL ㊤ 白ボ有 テノオ
9	ストリートファイターZERO3	9,999,999	今ごろいんちきISMなのっ。	ALL P+K有 かりん Z−ISM
10	だい好キッス	196,800	1万点おちでちゅう。	ALL マサト ♡178

レタス702 ☆2=(2)

北海道札幌市北区北7条西2−15−1　TMビル1F　☎(011)737−6165

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A.(ライデン)	4′18″90	さらばコウシヲまた会う日まで。	ALL
2	餓狼伝説W.A.(千堂つぐみ)	6′36″73	フォーエバーコウシヲよ永遠に・・	ALL
3	ジョジョの奇妙な冒険(ディオ)	1,688,000	VHA	ALL いっぱいミス
4	ガンバード2(バルピロ)	1,595,200	T^3 ATS㉆ 週100時間労働	2−6 ㊤
5	ガンバード2(アイン)	1,337,000	グラディウスⅣ入んねぇ〜 ㊤	2−2 ㊤
☆	ショックトルーパーズ2ndスカッド(トーイ)	27,918,820	T^3−K.K ㊤	ALL 海ルート ㊐ 3面982万
7	テトリス・ザ・グランドマスター	10′49″63	はあはあマン	ALL GM
8	バトライダーVer B	17,644 780	BREM SHO(さんの弟子、希望)	ALL カーペット、バロン ストローマン
9	ビッグトーナメントゴルフ	−21	MRN	ALL SEASIDE
10	バトルガレッガ(ミヤモト)	15,633,520	ゴンゾーDLYT	ラスボス 5面1081万

ゲームコーナー・ヤングパレス ☆=12(48)

千葉県鴨川市横渚884 6　☎(0470)93−6431

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	月華の剣士2(斬鉄 力)	2,934,100	HARD−茶柱ジャンムロカス攻撃使用	ALL
☆	月華の剣士2(斬鉄)	60人斬り	HARD−茶柱ジャンくらうと悶絶死する。	㊤㊐付
☆	ジョジョの奇妙な冒険(承太郎)	4,918 300	HARD UKY(ンメ切りタメスギ)	ALL D×7 0万×1ミス
4	ジョジョの奇妙な冒険(花京院)	4,519,800	HARD TORA	ALL D× 10 ×2ミス
☆	ジョジョの奇妙な冒険(影DIO)	1,505,800	なんでもいいよ茶柱	ALL D×5 ALL
★	ストリートファイターZERO3(豪鬼)	6,955 900	ヒムー	ALL X−ISM ノーマルモード
7	ストリートファイターZERO3(ローディー)	6,300,100	HARD HP.(えどパワー使用)	ALL X−ISM ノーマルモード
8	グラディウスⅣ(2WAY)	1,338,000	顔面騎乗氏	㊤付 2 9
9	グラディウスⅣ(スプレッド)	738,900	ロマンチスト木野Ⓙ氏(AES−茶柱より)	㊤付 2−4
10	ギガウイング(シュトック)	42兆6246億8351万9520	HARD−ENZO(ひこきパワー使用)	ALL

プレイシティキャロット二荒店 ☆=0(23)

栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F　☎(028)634−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	てんこもりシューティング(EASY)	924,420	UWM	1cALL ノーミス
2	超鋼戦紀キカイオー(ツインザムV)	2,400,100	UWM	1cALL ヒーローチャレンジ
3	ストリートファイターZERO3(ソドム、Z−ISM)	2,387,000	BON	1cALL
4	超鋼戦紀キカイオー(ダークバルシオン)	2,024,200	UWM	1cALL ヒーローチャレンジ
5	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ	630,700	NOT B	連付 1−6
6	ストリートファイターZERO3(サガット、Z−ISM)	1,815,700	NOT A	1cALL
7	ストリートファイターEX2(カイリ)	1,313,000	LC−1	1cALL カイリ有
8	ストリートファイターEX2(ガルダ)	1,458,900	LC 1	1cALL カイリ有
9	アルマジロレーシング(スプリントレース)	43″50	MB.HD	ボーリング51点
10	パックパーク(パニックキングモード)	194匹	とささ りえこ	3月パックフローパーク

ゲームセンター・ドリーム ☆=0(49)

宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1　☎(022)224−1046

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング(アイシャ)	[illegible]	NSX	ALL 連付
2	餓狼伝説W.A.(坂田冬次)	7′42″21	冬至はもう過ぎました DST−CF−SSS	ALL
3	怒首領蜂(A TYPE レーザー)	573,735,320	へなちょこおやこ	ALL 残1
4	エスプレイド(美作いろり)	25,123,720	下手すぎて悲しくなる PPP OMI 和泉	ALL 残1 6
5	エスプレイド(JB−5th)	24,973,660	Bd CRS A Kさんごささげます	ALL
6	チャロンオラトリオタングラム(ファームトS)	3′00″75	S RAI 仙台の裏四天王	ALL
7	ガンバード2(アルカード)	1,409,500	しかも1人。DST−CF−SSS	2 2 連付
8	ガンバード2(アイン)	1,246,500	エクソンスト田代君へバイク直してますか？	2−2 連付
9	ガンバード2(バルピロ)	1,999,300	心優しきローライダー 元ウーハー㊐	2−6 連付
10	ガンバード2(マリオン)	1,809,400	スーパーマリオさん？ DST CF SSS	2 4 連付

荏原ゲームコーナー ☆=0 (435)

東京都品川区旗の台3－12－3 ☎(03)3783－1305

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ (5番装備)	971,000	EGC TERU君	2-5
2	ダンスダンスレボリューション インターナショナルエディション	33,144,800	JAG－とくめー希望	ALL アナザーモード
3	餓狼伝説W A (テリー)	7′52″08	JAG GA夫	ALL
4	餓狼伝説W A (ギース)	10′24″35	JAG－GA夫	ALL
5	ビートマニアコンプリートMIX	576,246	SKRT M.S	ALL ハードモード
6	ビートマニアコンプリートMIX	G1519	SKRT MIS	ALL エキスパート スペシャル
7	パワーストーン	14′53″56	EGC の人	ALL フォッカー使用
8	パワーストーン	16′38″73	EGC の人	ALL シャック使用
9	おてなみ拝見	ALL	EGC－㊋の人	五目並べ
10				

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=12(339)

東京都豊島区巣鴨1－15－1ミヤタビルB1&B2 ☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2 (アルカード)	3,438,900	FRE－04 ZN	ALL 連付 残2 B3
☆	ガンバード2 (ヘイコブ)	2,955,800	GAP	ALL 連付 残1 B2
☆	ガンバード2 (バルピロ)	2,565,900	ISO	ALL 連付 残0 B0
4	500GP (フランス)	2′32″653	一般人IF	ALL K1使用
5	500GP (スズカ)	3′57″958	一般人IF	ALL K1使用
6	月華の剣士2 (斬鉄)	2,687,600	響が出てきません 電パボム NTS酉	ALL 連付同付
7	てんこもりシューティング (上級)	2,821,000	運悪すぎISO	ALL 連付
8	パカパカパッション (スペシャル)	1,204,450		ALL
9	ストリートファイターEX2 (D.ダーク)	3,311,000	いりびし	ALL 連付同付
10	ストリートファイターEX2 (シャロン)	3,072,800	鴨下 一郎	ALL 連付同付

ポールポジション ☆=2 (9)

千葉県千葉市中央区春日2－25－5 三央第一ビルB1 ☎(043)203－1057

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ (4番装備)	921,200	VEGもあい上	2-5
2	グラディウスⅣ (6番装備)	1,037,900	CSA An	2 6 やる気×0
3	シューティングバーズ2ndスペシャル (ルル)	17,478,270	N S あと一息	ラスボで死 2-Bルート ルル
4	エスプレイド (J B 5th)	32,527,820	はるはるよい牧場	ALL 残 ×4 枠5
★	エスプレイド (美作いろり)	38,393,610	Y師匠に捧ぐ魂の入 TAC	ALL 残 ×6
☆	弾銃フィーバロン (タイムアタック魚太郎	2,470,591	TAKEYUKI	2010人
7	19XX (ライトニング)	15,245,200	女性シューター KH.	ブロケ のみんなへ ALL ライトニング
8	テラクレスタ	9,301,000	EFF ちしま	またもやゲームが止まった
9	バルバルークの伝説	2,359,150	RED	R34(2－2)
10	チョップリフター	424,800	AEX－RYU	くるみ姫×4

タイトーイン町田店 ☆=1 (282)

東京都町田市原町田6－14－8 ☎(042)728－8693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ジョジョの奇妙な冒険 (イギー)	4,869,200	TIM－CYR－ WARRIOR	ALL モヒカン有り
2	ジョジョの奇妙な冒険 (ジョセフ)	4,340,800	置きらきマニアだ じこい失禁！	ALL 狙って置き引き×1
3	ジョジョの奇妙な冒険 (チャカ)	1,606,800	バハァ失禁！ そのまま排便！	ALL
4	ジョジョの奇妙な冒険 (影DIO)	1,465,400	もっひいーv	ALL モヒルスーツ使用
★	ストリートファイターⅢ (オロ)	7,226,700	TIM CYR WARRIOR	ALL タートルネックカー
★	ストリートファイターⅢ (リュウ)	5,630,300	へな夫 (待望の復活！)	ALL パンツガピガピ
★	ストリートファイターⅢ (エレナ)	5,117,500	RVS R Y 僕もモヒカンしたい	ALL
8	ストリートファイターⅡ (ネクロ)	5,038,000	F K モヒソヴ	ALL P×1
9	ナムコクラシックVol 1 (マッピーオリジナル)	220,420	もっひーオリジナル	ALL
10				

TiLT神保町店 ☆1=(435)

東京都千代田区神田神保町2－14－4 ☎(03)3262－2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルギア (タイムアタックモード	2′30″822	CBR	初級Aクラス GC8改
2	バトルギア タイムアタックモード	2′39″806	BDE	初級Aクラス S14
3	バトルギア (タイムアタックモード)	2′51″005	B·G	初級Aクラス EK9改
4	バトルギア タイムアタックモード	2′58″867	BCB	中級Aクラス GC8改
5	バトルギア (タイムアタックモード	3′05″074	B G	中級Aクラス FC3S
6	バトルギア (タイムアタックモード)	3′41″661	CRX	上級Aクラス AE86改T
7	ダービーデビルス	2′09″91	HSK	スタジアム
8	ザ ハウス オブ ザ デッド2	89,281	PIN	
9	ゾンビリベンジ	55,080	XXX	
10	19XX	4,921,400	T.K	ステージ7 LV24 モスキート

熊谷&柏ガリバー ☆=1 (40)

埼玉県熊谷市筑波2－49熊谷駅前ビル1F&B1 ☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スリルドライブ (LSA)	3′32″03	勿体無いよ！ JKP	ALL PRO(MT,100
2	D D R 2ndMIX (マニアック)	345,766,200	S	ALL
3	Gダライアス (vゾーン)	38,364,210	花粉かライバル PLNS J K	ALL 連付
4	Gダライアス (λゾーン)	30,417,560	さん知らなかった のオレだけですか？T	ALL 連付 16万落とし 512なし
5	レイディアントシルバーガン	20,515,890	2100万までやります ZKR	ALL 2面ルート
6	モンスターランド	3,233,670	YNS	ALL
7	月華の剣士2 (斬鉄)	1,762,800	D A C	ALL
8	ガンバード2 (マリオン)	1,618,300	2 6 難すぎ D G	2 6 連付
9	パカパカパッション	1,237,890	IKS	ALL
10				

中央プラザ鷺宮店

東京都中野区鷺宮3－19－15ダイアパレス1F ☎(03)3336－4048

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ	2,935,500	ムカデ 衆ANJ	ALL 震電J7W
2	ストライカーズ1945Ⅱ	2,077,100	ワカメ	2－6 キ84ハヤテ
3	ストライカーズ1945Ⅱ	378,300	ツバメ	1－4 震電J7W
4	ジョジョの奇妙な冒険	1,671,000	ほりさん	ジョセフ
5	ジョジョの奇妙な冒険	705,300	ツバメ	DIO面 チャカ
6	月華の剣士2	1,764,300	さとちゃん	ALL 斬鉄 L4
7	月華の剣士2	1,636,100	タロウ	ALL 守矢 L4
8	月華の剣士2	29人斬り	BBC	ALL 李烈火 L4
9	月華の剣士2	25人斬り	DA	ALL 鷲塚慶一郎 L4
10				

G'－Model神保町店 ☆=1 (3)

東京都千代田区神田神保町1－26 ☎(03)3293－9349

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング (カーマイン)	4兆0906億4374万2430	ギガウィング最高 V T KAK	ステージ5
2	ギガウイング (シュトック)	25兆6621億4316万3220	オレ的によしこ的よ バンカラが好き	(ステージ7)
☆	グラディウスⅣ (2番装備)	1,589,800	スガワラ	(ステージ3 4)
4	ガンバード2 (アルカード)	889,200	K Y	クリアできませんでした スイマセン 7面
5	ガンバード2 (マリオン)	794,900	初めてのマリオン V T KAK	ショットが弱い!! (6面
6	ピットフォールⅡ	308,400	ECM ZENJ	ALLクリア 100万ボーナスなし
7	ワールドヒーローズパーフェクト (NEO－DIO)	8,888,100	TAM	ALL
8	ファンタジーゾーン	22,591,000	KOBA KAN	5周ノーミス (RD45
9	ティンクルスタースプライツ	2,159,589	沖縄からの刺客?! MAKIYA99	ALL
10	ティンクルスタースプライツ	2,299,461	アミューズぽぱいの刺客MAKIYA'99	ALL メモリー女王

ゲームプラザ・コトブキ ☆=0 (10)

埼玉県浦和市白幡5－1－28 ☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	テトリス ザ グランドマスター	12′09″78	SPD－Y I	ランク S9
2	ストリートファイターEX2 (ハヤテ)	2,638,200	のび	ALL
3	ストリートファイターEX2 (ケン)	2,507,200	ふかく	ALL
4	月華の剣士2 (斬鉄)	1,781,200	IMA	ALL
5	月華の剣士2 (守矢)	1,267,200	IMA	ALL
6	ジョジョの奇妙な冒険 (テーボ)	2,140,600		ALL
7	ジョジョの奇妙な冒険 (アンノシー)	1,951,200	DAD	ALL
8	グラディウスⅣ (G2C)	432,800	ふかく	1 BOSS
9				
10				

ゲームセンターUFO伊勢原店 ☆=0(131)
神奈川県伊勢原市伊勢原1－4－23 ☎(0463)94－4519

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ(1番)	655,700	EVE	2－3
2	グラディウスⅣ(2番)	708,700	EVE	2－3
3	グラディウスⅣ(3番)	862,600	EVE	2－5
4	グラディウスⅣ(5番)	739,500	EVE	2－3
5	グラディウスⅣ(6番)	597,800	EVE	2－3
6	レイクライシス(1号機)	16,074,330	TOK	ALL
7	パカパカパッション	1,174,610	CKN	ALL スペシャル
8	ギガウイング	63兆0629億4613万6610	マイルドセブンライト	ALL カーマイン
9	ショックトルーパーズ(ルル)	16,252,020	ピースライト	ALL
10	ショックトルーパーズ(エンジェル)	10,388,610	ショートホープ	ALL

P.C.立川店 ☆=3(16)
東京都立川市柴崎町3－3－9 ☎(042)524－1156

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	レイクライシス(WR－01R)	20,100,830	XRX－ゆのっぴい	ALL
☆	レイクライシス(WR－02R)	21,055,550	WIZ氏の亡き愛犬に捧ぐ。Sexy－Z	ALL突入1280万
3	レイクライシス(WR－03R)	21,820,560	SGL SAKI	ALL
4	グラディウスⅣ(4番装備 FF)㊣	1,234,200	㋣	3－4
5	バトルガレッガ㊣(G 913)	16,370,400	GP－10TAK留守	ALL トリ285万 2面MAD78万
6	グラディウスⅣ(D装備－FF)	1,145,420	新パターン使用㊣	ALL ビギナーコース
7	ガンバード2(タビア)	1,210,600	KSN神月蒼一	2－1
8	ガンバード2(マリオン)	1,134,200	CAS	2－1
9	スーパーパズルボブル	111,465,320	PC立川・影の店長㊥	ALL エキスパート
10	お手並み拝見(五目並べ)	全8面クリア	EXC鳥不会	1人プレイ

ジョイフルランドヒノーズ下井草店 ☆=2(32)
東京都杉並区下井草2－44－7長坂ビル1F ☎(03)3399－2155

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パワーストーン	11′12″43		ALL
☆	グラディウスⅣ(5番)	1,728,500	おとさん。	3－5
3	グラディウスⅣ(4番)	1,946,900	つながっているときにつながっない20番弟子	3－3
4	グラディウスⅣ(2番)	1,030,000	サンメ…オプションねらわれて死亡)	2－9
5	ショックトルーパーズ2ndスカッド(リンル)	27,276,200	祝！井上武幸来店記念 今井…	ALL
6	ザ・ブンミュージック(ノーマルコース)	300,000	苺の欠けいも堀り！ちくわちゃん。	ALL
7	バトルガレッガ(ミヤモト)	16,396,880	くんしょうおとした	ALL
8	ガーディアンフォース	13,600,000	井上師匠 また来てね。	ALLしてません。
9				
10				

ハイテク遊園ニュースター ☆－1(5)
山梨県甲府市国母5－20－16 ☎(055)228－8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険(ディオ)	1,461,200	DEC	1コインALL
2	ジョジョの奇妙な冒険(イギー)	1,346,600	KNAO	1コインALL
3	ジョジョの奇妙な冒険(ジョセフ)	1,333,600	MIK	1コインALL
4	メタルスラッグX	3,431,860	RJ	5面
5	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	2,099,400	JESUS	2－6
6	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	2,057,800	OLE	2－6
7	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	2,131,700	牛丼中條角田	2－6
8	電車でGO 2 3000番台(小田急線207系)	323.5km	よ…正昭君 …	エクセレント1回 残226秒
9	電車でGO 2 3000番台(東海道線223系)	262.5km	人生やりなおし？正昭君やっとでたマン	残165秒
10	グラディウスⅣ	1,071,900	YM	2－6

プレイスポットすーるぽん ☆=0(48)
東京都渋谷区渋谷1－27－1 ☎(03)3407－7313

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ニトレスザクランドマスタ	10′12″90	ゆ	ALL …
2	ストリートファイターEX2(ケン)	3,114,300	ゆっちゃん 殴り逃げっすか？	ALL 前半98万 爪×3 … 付
3	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	3,355,200	島 涼香 Ⓥ	ALL 前半109万 爪×7 … 付
4	ストリートファイターEX2(D.ダーク)	3,262,300	島 涼香 Ⓥ	ALL 前半106万 爪×5 ㊣㊣付
★	ストリートファイターEX2(スカロマニア)	2,958,200	島 涼香 Ⓥ	ALL 前半92万 爪×4 ㊣㊣付
6	ストリートファイターEX2(C.ジャック)	3,020,100	島 涼香 Ⓥ	ALL 前半？ 爪×？ … 付
7	ストリートファイターEX2(ハヤテ)	3,133,200	EXCEL－いとー	ALL 前半？ 爪× … 付
8	鉄拳3(三島平八)	1′04″65	クッパ戦… てきす 知ったか…のるな	ALL …
9	鉄拳3(風間仁)	1′44″31	JAC－B.D	ALL 負けあり ㊣付
10	バトルガレッガ(ミヤモト)	15,997,550	ミッフィーちゃん	ALL ㊣付

Jogo江古田店 ☆－2(185)
東京都練馬区旭丘1－71－10 ☎(03)3954－9261

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	餓狼伝説W.A.(テリー)	3′26″48	鳥類ハト科えどQ 備考 雑食	ALL ㊣
2	餓狼伝説W.A.(つぐみ)	4′43″48	高崎のみなさま おせわになりました K.T	ALL ㊣
3	餓狼伝説W.A.(山崎)	5′40″95	鳥類ハト科えどQ 備考 …5g	ALL ㊣
★	ストリートファイターZERO3(キャミィ)	8,060,900	フジの、雅美さんのポスターありがとう	ALL ㊣
★	ストリートファイターZERO3(ナッシュ)	6,538,600	TNK－まっくん	ALL ㊣
★	ストリートファイターZERO3(ハイソン)	6,098,600	…まい…ん	ALL ㊣
★	ステハガ 1	4,901,300	思春期美少女合体ロボ ジーマイン	ALL ㊣
★	ストリートファイターEX2(ケン)	3,300,400	TNK－…	ALL ㊣
★	ストリートファイターEX2(ハヤテ)	3,280,100	えどー手抜き？ー鳩	ALL ㊣
★	ストリートファイターⅢ(ネクロ)	6,002,500	反抗期青少年爆発超人 ビーボーズMAX	ALL ㊣

夢空間ファンタジー ☆－0(18)
長野県茅野市ちの丁田2732－1 ☎(0266)72－5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A.(ライデン)	3′50″61	我が名を覚えよ！～あすたろと！～	ALL
2	餓狼伝説W.A.(キム)	4′19″13	そして忘れよ ～あすたろと！	ALL
3	餓狼伝説W.A.(テリー)	4′46″03	F.M	ALL
4	ギガウイング(ストック)	[illegible]	Y.I	ALL イエーイ
5	バブルボブル	9,999,999+α	カンストスコアラー やじゲー⑤	5周目の69面で達成
6	ジョジョの奇妙な冒険(承太郎)	2,338,600	[illegible]	ALL P・6
7	V.J(巨大スピーカーX2)	1,608,000	名無しの超戦士	ALL
8	パカパカパッション	854,250	…モノノ	ケ・ゲ・ゲ・コ
9	…(ジャマイカ)	+9	M.K	ALL
10				

AMランド・ケンタゴン ☆－4(5)
東京都新宿区百人町1－10－7 ☎(03)5386－2460

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング(アイシャ)	22兆6537億4316万5550	SYG－中野龍三	ALL けい連
2	ギガウイング(伝之介)	51兆8961億1170万9560	くつひもレヘル以下	ALL
3	グラディウスⅣ(3番装備)	1,082,400	L.W.㊣	2－6
4	グラディウスⅣ(4番装備)	1,106,700	MOR－Y.F－さくっ㊣	2－8
5	グラディウスⅣ(6番装備)	1,341,900	T.SUZUKI	3－4
6	ガンバード2(タビア)	4,565,800	SDD HPC DCN	ALL 残3 B9 1き155万
7	バトルガレッガ(ボーンナム)	16,111,730	Y.S.333	ALL 5面1105万
8	ジョジョの奇妙な冒険(アブドゥル)	2,173,200	アッナワ	ALL
★	バトルガレッガ(ワイルドスネイル)	16,789,640	GP 愛のないタキ	ラスボス倒したけ
10	ビートマニアコンプリートMIX(ハードモード)	724,863	MOR－Y・F㊊	ALL

東京レジャーランド小岩店 ☆－3(27)
東京都江戸川区南小岩8－15－3 ☎(03)5668－8411

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パワーストーン(あやめ)	11′29″53	NOB²	ALL
2	ザ・ハウスオブザデッド2	151,062	TYO チョイ	ALL 1面 0面
3	グラディウスⅣ(4番)	1,522,300	ダメ夫	3－4
4	グラディウスⅣ(3番)	915,200	D.6	2－5
5	エスプレイド(いろり)	31,696,730	Y.M	ALL 1ミス
6	コンバットアドベンチャー	183,070	DIO	ALL 416 1Q
7	スリルドライブ(日本)	3′36″10	XORⅡ㊣㊣㊣㊣㊣	ALL 89点 トラック MT
8	ビートマニアコンプリートMIX	796,359	…はづき…ち…	HH→80 S→BB →AGアー…
9	ギガウイング(シュトック機)	[illegible]	YMNかも	ALL 意味なくノーミス
10				

プレイシティキャロット松本店 ☆－1(56)
長野県松本市中央1－3－7セントラルビルB1 ☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターⅢ2nd(ヒューゴ)	8,322,800	タコ太	ALL ㊣付
★	ストリートファイターⅢ2nd(ショーン)	7,194,300	DIL㊣	ALL ㊣付
3	グラディウスⅣ(4番装備)	1,263,500	HLK	3－1 ㊣付 フォースフィールド
4	ライデンファイターズJET(ジャッジスピア)	166,584,434	Joupiuss v R	ALL ㊣付
5	ガンバード2(マリオン)	1,792,900	TAD	2－6 ㊣付
6	ガンバード2(アイン)	1,698,000	…おさる	2－6 ㊣付
7	ガンバード2(タビア)	1,674,000	NKS－LIT㊊	2－6 ㊣付
8	ガンバード2(バルピロ)	1,336,500	BBC	2－3 ㊣付
9	…シューティング(初級)	851,680	[illegible]	ALL ㊣付 ノーミス
10	エスプレイド(いろり)	24,210,550	MDU森澤(109)	ALL 残×2

ジョイフルランド狛江店 ☆=5(5)
東京都狛江市和泉1－29－21 ☎(03)3489－6074

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	D.D.R.2ndMIX(マニアックハード)	422,356,100	Mr まさし君 @金澤塾	ALL SS
☆	D.D.R.2ndMIX(アナザーハード)	233,582,800	KIKI @金澤塾	ALL SS
☆	D.D.R.2ndMIX(ベーシックハード)	172,182,500	Mr まさし君 @金澤塾	ALL SS
4	D.D.R.2ndMIX(マニアックノーマル)	196,450,300	Mr まさし君 @金澤塾	ALL SS
5	グラディウスⅣ(2番)	1,416,300	家庭が一番 ゲームは二番 星白金－ダメ夫	㊣ 3－3 さようなら
6	グラディウスⅣ(3番)	1,858,400	このごろは…の店員？T WIZ	㊣ 3－3
7	グラディウスⅣ(4番)	1,983,400	T³－WIZ	㊣ 3－2
8	パワーストーン(ガルダ)	9′23″53	下井草の裏切者 今井	ALL
9	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	1,626,800	トヴィ	ALL
10	ビートマニアコンプリートMIX(インターネットコース2)	1,845	ACE	ALL 731－383－73－5

トライアミューズメントタワー ☆－14(76)
東京都千代田区外神田4－3－10 ☎(03)5295－2345

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ギガウイング(カーマイン)	122兆5432億8121万7500	HDK(4番弟子) ピカウイング	ALL
☆	パイロットキッズ(ジェフ)	7,944,800	説教ZAC－Ristar(6番弟子)	2－7 要説教つながってるときにつなげるよ！
☆	ロジックプロアドベンチャー	213,425	ASD－SADA	ALL LQ432
☆	ビートマニアコンプリートMIX(コース2)	2,143	ALPHA	
☆	ビートマニアコンプリートMIX(コース4)	2,107	HIBI	ダンスポップ10落ち
6	ザ・ハウスオブザデッド2	135,342	…大田智裕…14ヵ…少し	ALL …
7	グラディウスⅣ(1番)	1,485,300	だってだれもやってないんだもんSAMだ！	3－2 ってゆーか疲れた
8	グラディウスⅣ(2番)	1,443,600	スガワラ	3－3
9	グラディウスⅣ(6番)	1,416,600	コエモノ	3－5 AFEGAバンザイ
10	そこぬけ対戦ゲーム	33,594	GER－AOI	ALL 永パ使用

ハイテクエンタテインメント・アーサー ☆0－(28)
長野県飯山市大字飯山本町1169 ☎(0269)62－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ(G1)	545,600	とりあえず1周しただけです(ヲワ)	2－1 ㊣ ヘボヘボ
2	グラディウスⅣ(G2A)	767,500	上に撃てる武器ほしいよー！(涙)	2－5 ㊣ 新バージョンだぜ！
3	グラディウスⅣ(G2C)	670,200	6面辛すぎです。	2－4 ㊣ 1周目はノーマルショット通過
4	グラディウスⅣ(G4B)	1,012,500	…する余裕？…無いっス	2－9 ㊣ 占安すぎ
5	ストライカーズ1945Ⅱ(震電)	1,235,400	電波中年	2－1 ㊣ 5機設定
6	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	1,333,800	ぐっちさん敗北ですー AOM	2－1 ㊣ 5機設定
7	メタルスラッグ	529,150	AOM	ALL ㊣ 持込基板
8	マジカルドロップ3(ひたすら)	5,995,534	…ルカ	うつっ始動 Lv62名人 持込ROM
9				
10				

ゲーム倶楽部大船店 ☆－1(45)
神奈川県鎌倉市大船1－23－28万屋ビル1F ☎(0467)44－1963

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	三国戦紀	3,110,700	SnRur－Y	1コインALL 諸葛亮
2	ガンバード2(マリオン)	3,542,900	VMT－ABU	ALL 1周149万 1ミス
3	ガンバード2(タビア)	1,401,900	M.S	2－4
4	ニトレスザクランドマスター	10′34″25	会社にバイトしてトレスこ子せ？…N	GM
☆	ファイティングレイヤー(ジャニス)	2,414,100	今井さんまたゲークラ来てね！㊣	ALL ヨロイ有
6	ファイティングレイヤー(鉄雄)	1,198,300	PSG	ALL
7	ファイティングレイヤー(シャン)	1,278,900	大船刑事(デカ)	ALL
8	月華の剣士2(タイムアタック)	54人斬り	OSG－1Y	響
9				
10				

ゲームセンター・ポパイ
東京都足立区綾瀬4－9－31 ☎(03)3620－4873

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ	513,700	MND－COTTON 100%	ST－9 G4B
2	ガンバード2	1,547,100	K.U	2－2 バルピロ
3	エスプレイド	33,503,530	K.U	ALL 美作 いろり
4	ジョジョの奇妙な冒険	1,035,800	MND－COTTON 100%	ALL DIO
5	ガントレット	51,056	TAK・零式	アーチャー
6	ダイナマイト刑事2	163,810	ワルキューレ小平	永パ
7	ビートマニアコンプリートMIX	722,885	K.U	Hardモード ALL
8	ビートマニアコンプリートMIX	1,505	K.U	Rコース ALL
9	ビートマニアコンプリートMIX	1,908	MIO$	I.Rコース ALL
10	ビートマニアコンプリートMIX	1,549	K.U	I.Rコース ALL

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10　（2/22～3/22集計）

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ジョジョの奇妙な冒険	595	カプコン
2	13	ダンスダンスレボリューション2ndMIX	380	コナミ
3	2	ビートマニアcompleteMIX	350	コナミ
4	3	バーチャストライカー2VERSION'99	320	セガ
5	4	グラディウスⅣ	278	コナミ
6	5	ストリートファイターZERO3	239	カプコン
7	―	ギガウイング	228	カプコン
8	―	ギターフリークス	205	コナミ
9	9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	200	SNK
10	―	ビートマニアⅡDX	156	コナミ

11位	12位	12位	14位	15位
ガントレットレジェンド 142	パカパカパッション 141	月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～ 141	ガンバード2 120	ソウルキャリバー 119

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ジョジョの奇妙な冒険	595	カプコン
2	2	バーチャストライカー2VERSION'99	447	セガ
2	3	ビートマニアcompleteMIX	447	コナミ
4	―	ダンスダンスレボリューション2ndMIX	371	コナミ
5	4	ストリートファイターZERO3	236	カプコン
6	7	グラディウスⅣ	208	コナミ
7	―	ギターフリークス	200	コナミ
8	5	月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～	189	SNK
9	8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	186	SNK
10	―	ビートマニアⅡDX	158	コナミ

11位	12位	13位	14位	15位
パカパカパッション 155	餓狼伝説 WILD AMBITION 139	ギガウイング 124	ガントレットレジェンド 123	バーチャファイター3tb 117

ジョジョ人気衰えず



（愛知県　P.N. 香月義人さん）

コナミ躍進！ 5機種ランクイン

ジョジョの奇妙な冒険（カプコン）が安定した一番人気を続けています。例年のマーヴルシリーズ同様の広い人気の高さは評価すべきでしょう。

さて、一気に躍進してきたのがコナミのダンスダンスレボリューション2ndMIX。もともと一番人気の機種だったのですが、出回りがよくなって上位にランキングされるようになりました。そのほか音楽ゲームはベストテンに4機種が入ってきています。

ギターフリークスは、音楽ゲームの残された可能性をうまく生かした着想のゲーム。波に乗っている時期にこの完成度で発売できるのはさすがです。しかし、ギターという題材だけにややプレイヤーの幅が狭くなってしまうのはしかたないところでしょうか。

シューティング 各機種健闘

シューティングの新作では、カプコンのギガウイングが人気7位に入ってきました。攻撃は激しいのですが、リフレクトフォースでどんどん無敵になって勲章を回収できるので非常に爽快感が高くなっています。とっつきやすさを重視するカプコンとシューティングにこだわるタクミとの連携がうまく成功しています。

一方、グラディウスⅣは前回述べたとおりのクセのある横シューで、敬遠する人もいると思われます。しかしその奥の深さでファン層を獲得しているのも事実。特に自分のような、このシリーズをさんざんやりこんできた年齢層にはやりごたえのあるしっかりした内容です。このように、違うタイプのシューティングがそれぞれ支持されるのが理想的な状況といえそうです。

その他では、セガのクレイジータクシーとゾンビリベンジが発売されています。クレイジータクシーは一般性とうまくなる過程が楽しめる学習効果が両立している秀作。1プレイ100円のほうに人気が集中しています。一方ゾンビリベンジはグラフィックが秀逸ですが、初期難度の高さ・わかりにくさが問題。特にガードとダッシュの使い方がわからない人が多いようです。

新作では来月はエイティングのシューティング、バトルバクレイドに注目です。

（石井ぜんじ）

グリーン・プレイランド　☆＝0（7）
岐阜県高山市西之一色町2－180高山グリーンホテル内　☎(0577)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション（練習）	71,250	DAN	1cALL 95% 88%
2	パカパカパッション（スタンダード）	302,840	DAN	1cALL 92% 89% 85%
3	パカパカパッション（スペシャル）	1,160,830	DAN	1cALL 90% 87% 89% 89%
4	てんこもりシューティング（初級）	899,150	RYU	1cALL
5	てんこもりシューティング（中級）	1,825,230	RYU	1cALL
6				
7	ファイティングレイヤー（マロン）	5,592,200	ECG	1cALL
8	ファイティングレイヤー（ルージュ）	6,930,000	RYU	1cALL
9	ファイティングレイヤー（レタス）	6,864,800	BAS	1cALL
10	アストラスーパースターズ（ステラ）	7,625,600	BAS	1cALL

アイリン夢空間　☆＝5（486）
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎(058)327－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ（3－F）	1,322,100	GGE　MKC	3－2
2	グラディウスⅣ（4－F）	1,565,600	☆CATS　きみちゃん	3－2
3	グラディウスⅣ（5－F）	1,466,300	☆CATS　ヨーヨー	3－2
4	グラディウスⅣ（6－F）	1,450,600	GGE　MKC	3－4
5	DDR 2ndMIX（アナザー）	227,829,800	まつむめも～	ALL
★	ソウルキャリバー（リザードマン）	1'07"00	☆CATS　とき坊	ALL
★	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1'19"47	☆CATS　きみちゃん	ALL
★	ソウルキャリバー（キリク）	1'21"89	HRS	ALL
9	ソウルキャリバー（タキ）	1'25"30	老人痴まさお	ALL
10	ストリートファイターEX2（ガイル）	3,232,700	ガイル♥スキ！	ALL

オレンジハットとなみ　☆＝0（2）
富山県砺波市新又147－1　☎(0763)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター（ウィンディナ）	58,744,250	いたくっ	ALL
2	餓狼伝説W A（ギース）	5'33"70	D S	ALL
3	ファイナルファイト（ガイ）	3,276,570	H T	ALL
4	天地を喰らうⅡ（黄忠）	2,037,100	H T	R－8
5	ギガウイング（カーマイン）	9兆3242億7242万4120	A Q	R－5
6	ギガウイング（アイシャ）	9兆1471億6251万3600	G K	R－5
7	ギガウイング（信之介）	[illegible]	S G	R－5
8	メタルスラッグX（マルコ）	2,643,460	TSU	R－4
9	スーパーパズルボブル（バブルン）	16,132,360	GTK	1－5
10	ギガウイング（シュトック）	[illegible]	SITA	R－5

扇ケ丘レジャーセンター　☆－12（295）
石川県石川郡野々市町高橋町86－2　☎(076)246－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	NBAプレイバイプレイ	278	関口侍	ALL、マジック
2	DDR 2ndMIX（BASIC HARD）	181,038,700	成瀬中	GREAT28
☆	ファイティングレイヤー（シャン）	2,122,700	エッチマン　チャイナまち	ALL
☆	ファイティングレイヤー（ジグンット）	1,886,600	T Crue－KOS	ALL
5	ファイティングレイヤー（ジョー）	1,748,300	ラジメーションエッチマンを聴け！	ALL
☆	ファイティングレイヤー（エクソダス）	1,615,600	ZzRing　ドザエモン	ALL
7	ファイティングレイヤー（クレメンス）	1,335,700	だめだこりゃ　中田な人	ALL
8	ファイティングレイヤー（ジョージ）	1,567,600	ボーズ大佐　もうでてくるよ	ALL
9				
10				

ゲームプラザ・イエローハット　☆＝0（174）
愛知県名古屋市中村区則武1－11－9　☎(052)453－5857

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション（スペシャル）	1,301,860	IAC　HERO ジークバク！	98 95 97 97
2	DDR 2ndMIX（ベーシック）	163,986,700	HYK－変態教祖	ALL 3曲フルコンボ
3	DDR 2ndMIX（マニアック）	166,546,900	TMC－しかくとしまもっち	ALL
4	ギターフリークス（ノーマル）	29,010,200	えくすたあ	ALL
5	ギターフリークス（エキスパート）	11,957,400	ABE	ALL
6	ファイトフィーバー（キムノーン）	423,300	えくすたあ	LEVEL1 ハンベーダルで死亡
7	ジョジョの奇妙な冒険（ポルナレフ）	1,328,600	えくすたあ	ALL
8	ジョジョの奇妙な冒険（ジョセフ）	1,302,400	えくすたあ	ALL
9				
10				

ゲームセンターピノキオ&ベルフィーユ ☆=0 (39)
兵庫県明石市本町1－1－26 ☎(078)917－5685

	GAME	HI SCORE	NAME	備考
1	スリルドライブ (アメリカ)	3′32″20	ボムボムプリン友の会 XORⅡ㊥㊒	完走 白トラックMT
2	D.D.R.2ndMIX (ハード・マニアック)	296,719,400	dnpp	ALL パラMAX フルコンボ
3	パワーストーン (フォッカ)	8′27″39	LMA㊞	ALL
4	餓狼伝説W.A. (テリー・ボガード)	3′44″35	LEO	ALL
5	餓狼伝説W.A. (山崎竜二)	5′59″11	LIR－水無	ALL
6	餓狼伝説W.A. (キム・カッファン)	5′10″68	からあげ弁当㊕	ALL
7	餓狼伝説W.A. (不知火 舞)	8′13″01	困ったときはABC	ALL
8	餓狼伝説W.A. (坂田冬次)	9′07″58	テレパシーとか使用	ALL
9	餓狼伝説W.A. (千堂つぐみ)	11′34″58	すっごーい すっごーい	ALL
10	ギガウイング (カーマイン)	11兆6787億6915万3380	春野 琴梨	6面

ジャスコ川西店プレイランド ☆=5 (25)
兵庫県川西市小花1－6－16 ☎(0727)59－7464

	GAME	HI SCORE	NAME	備考
1	ショックトルーパーズ2ndスカッド (レオン)	22,045,830	JKP ACE	ALL
2	ショックトルーパーズ2ndスカッド (トーイ)	26,045,940	JKP－ACE	ALL 100万落ち？
3	ゼロガンナー (エキスパートコース)	1,666,400	平和の破壊 STF 桑名買千代	ALL AH－ISX
4	バイパーフェイズ1 (旧Ver.)	2,841,259	BGM紹履哥 JKP STF㊤	7面死亡激ムズ 連なしよ～ジャベリン
5	てんこもりシューティング (初級コース)	904,660	JKP－Ku87H型	ALL
6	てんこもりシューティング (中級コース)	1,876,400	JKP－Ku87H型	ALL
7	ファイティングレイヤー (ラン)	1,664,600	JKP－ IVA－トヨカズ	ALL 連 改なし
8	ファイティングレイヤー (鉄雄)	1,508,400	JKP うえぽん	ALL 連・改なし
9	ジョジョの奇妙な冒険 (承太郎)	3,092,400	やる気㊙男	ALL
10	ティンクルスタースプライツ	2,616,061	メヴィウスの輪 Ⓜ2028	7面、MAX39 メヴィウス

ファミリーガーデンⅢ
岡山県真庭郡勝山町大字勝山459 ☎(0867)44－5688

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ2nd (リュウ)	4,203,900	KID	ゴウキまけ
2	月華の剣士2 (高嶺響)	48人斬り	RYO	力 辻斬りモード
3	餓狼伝説W.A. (ホンフゥ)	3′51″16	DON㊇師	ALL
4	餓狼伝説W.A. (ビリー)	4′19″93	SRX－TO	ALL
5	ジョジョの奇妙な冒険 (承太郎)	2,500,800	R.H	ALL
6	ジョジョの奇妙な冒険 (アレッシー)	2,120,200	K.S	ALL
7	月華の剣士2 (斬鉄)	2,032,100	AHO	ALL
8	闘姫伝承 (Mパワー)	1,465,100	Fマスオッチ	ALL
9	ギガウイング (カーマイン)	41兆2333億8282万1140	K.S	ALL
10	ギガウイング (ヴィーダシュタント)	34兆6496億9721万2270	KAS	ALL

ゲームセンター・パスカル大福店 ☆=9 (40)
岡山県岡山市大福134－4 ☎(086)282－6667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギターフリークス	40,731,900	DENSE－PASHOE	ノーマル
2	てんこもりシューティング	2,978,100	ZZZ匕首	ALL 上級
3	ビートマニアⅡDX	1,709	ZZZあいくち	ストリート
4	ビートマニアⅡDX	2,739	K	テクノ
5	ビートマニアⅡDX	2,418	XY	ボーカル
6	餓狼伝説W.A.	4′44″71	AHO	ALLクリアー テリー
7	D.D.R.2ndMIX	103,692,200	DENSE－PASHOE	アナザー
8	D.D.R.2ndMIX	320,373,400	XY	マニアック
9	テトリス・ザ・グランドマスター	11′08″30	ZZZ匕首	ALL GM
10				

オキモト ☆=0 (22)
広島県広島市西区南観音3－15－3 ☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング	31兆5333億6060万5950	AHO²	シュトック使用
2	パワーストーン (ガンロック)	7′21″39	AHO	ALL
3	パワーストーン (フォッカー)	7′49″34	AHO	ALL
4	パワーストーン (リョウマ)	7′53″56	AHO	ALL
5	ジョジョの奇妙な冒険 (ジョセフ)	2,352,500	SHiN	ALL
6	ジョジョの奇妙な冒険 (イギー)	2,234,300	SHiN	ALL
7	月華の剣士2 (斬鉄)	1,689,400	Y・I	ALL
8	月華の剣士2 (雪)	1,469,600	Y・I	ALL
9	月華の剣士2 (響)	1,364,100	Y・I	ALL
10	月華の剣士2 (楓)	1,111,000	TAC	ALL

タウンスポット・プレイランド ☆=8 (220)
大阪府茨木市中津町4－3 ☎(0726)36－5311

	GAME	HI SCORE	NAME	備考
☆	パワーストーン (フォッカー)	6′22″96	愚地独歩	ALL
☆	パストアムーヴ	326,292	ばあにん☆	ALL 隠しソロ㊒
3	てんこもりシューティング (上級・㊣)	3,013,240	CCS－ぼやぴん㊙ (TST星人)	ALL ノーミス
4	D.D.R.2ndMIX (マニアック)	409,694,000	H.I(新人)	ALL
5	ファイティングレイヤー (ラン)	1,790,300	愚地独歩	ALL 白ヴォルト㊒
6	ジョジョの奇妙な冒険 (アレッシー)	2,642,000	愚地独歩	ALL Ⓟ D×5
7	グラディウスⅣ (3・F)	1,557,200	CYG(復活)	1c 3－4 連付
8	餓狼伝説W.A.	4′14″83	WILLARD	ALL シャンフェイ
9	餓狼伝説W.A.	4′54″11	MIZ神－ZZ㊞	ALL 坂田
10	餓狼伝説W.A.	6′10″30	STG－T.M㊋ (HPもよろしく！)	ALL ジョー東

ゲーマーズハウス・ガンマ ☆=0 (9)
大阪府池田市石橋1－8－10ステーションプラザ3F ☎(0727)62－6780

	GAME	HI SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング (アイシャ)	50兆451億1966万4520	全コ連－YMG C	ALL
2	ショックトルーパーズ2ndスカッド (ルル)	26,854,460	IKP－ACE	ALL
3	ガンバード2 (マリオン)	1,977,700	まなべ	2－6
4	エスプレイド (いろり)	36,594,760	かえで	ALL 残 45
5	ライデンファイターズJET	151,255,036	反射神経ゼロ 未来少年コナン2世	ALL
6	ジョジョの奇妙な冒険 (ポルナレフ)	3,201,000	TOM	ALL
7	ティンクルスタースプライツ (シュミット)	2,817,370	なんじゃ使い hatty	ALL 残×0
8	テトリス・ザ・グランドマスター (裏モード)	S5	nWo オッサン㊒	LV 108
9	ドラゴンセイバー	1,753,950	天理剣聖TEN	ALL 連 2ミス ♡×11
10	E－SWAT	2,483,600	㊕	ALL

コスミックプラザABC ☆=6 (110)
大阪府寝屋川市早子町18－14 ☎(0720)23－1160

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2 (C－ジャック)	2,986,500	神戸から初来店 ㊒KHJ	ALL 乱入2
2	ストリートファイターEX2 (上級)	3,241,580	川嶋潤(偽)	ALL ノーミス ハート×4設定
3	ストリートファイターEX2 (りんご)	152,500	川嶋潤(偽)	
4	ストリートファイターEX2 (殿)	144,120	たけぼう 頑張ってます	
5	ストリートファイターEX2 (大戦車)	152,190	PPC	
6	ストリートファイターEX2 (ビル)	135,500	川嶋潤(偽)	
7	ストリートファイターEX2 (戦闘機)	132,190	川嶋潤(偽)	ノルマ 235
8	ギガウイング (アイシャ)	13兆4394億5894,9050	PPC Wヒート仕様	4面ボス
9	餓狼伝説W.A. (ビリー)	4′32″30	SSS	
10				

タイトーイン002スタジアム ☆=0 (377)
大阪府豊中市玉井町1－9－3 ☎(06)6844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング (カーマイン)㊣	121兆6873億1713万9520	文句タレ3兄弟・三男 K.N－㋒㋛㋙ー	ALL ノーミス Ⓑ×7
2	ギガウイング (シュトック)㊣	116兆4451億6936万4050	三男にボロ負け！ 永野やんなボケ！次男	ALL Ⓑ×2 3370万倍
3	パワーストーン (JACK)	8′28″53	アキュー社員 いしたくん	ALL 予5分 1本負け
4	テトリス・ザ・グランドマスター	10′13″95	K.N文句タレな CST!!バーカ	ALL GM 前半5分10秒
★	ストリートファイターEX2 (ガイル)㊣㊒	3,234,200	文句タレ3兄弟・長男 CST㊞	ALL つめ×5
6	ストリートファイターEX2 (ケン)㊣㊒	3,212,600	CYCLONE－NEC	ALL つめ×2 カイリ終了103万
★	ストリートファイターEX2 (ザンギエフ)㊣㊒	2,911,400	武論尊師	ALL
★	ウォーザード (ムクロ)㊣㊒	5,061,900	練馬ムクロ・大阪脱出 ICBM－OGA	ALL L24 鬼90万
★	バース	10,696,700	文句タレ3兄弟・次男 HURRICANE	ALL 残×0 1up×0
10	天聖龍㊣	25,661,600	Mr 岡野君おめでとう お幸せにお元気で	ALL ノーミス もう撃つもんない

アバハ天神橋店&チャレンジャーガムガム店 ☆=2 (13)
大阪府大阪市北区天神橋3－9－11 グランピア扇町ビル1F ☎(06)6357－6677(アバハ天神橋店)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング (カーマイン)	110兆1629億2856万5850	ⓀYOⓃ²	ALL
☆	ギターフリークス (ノーマル)	79,913,400	AXIOM－せのん	ALL Ⓐ
3	餓狼伝説W.A.	3′46″90	WILLARD	ALL アンディボガード
4	餓狼伝説W.A.	3′54″35	WILLARD	ALL テリーボガード
5	餓狼伝説W.A.	4′23″88	WILLARD	ALL リー・シャンフェイ
★	ビーストバスターズ2nd	1,968,000	咆哮野郎－まJU	ALL
7	ソウルキャリバー (アイヴィー)	1′23″54	ガムガムてんちょ	ALL Ⓐ
★	ライデンファイターズ2 (デスヘッダー)	111,230,180	XRX－いしはらくん	ALL Ⓐ
★	ロックマン2 (ストーリー3)	1,559,700	咆哮野郎－まJU	ALL フォルテ Ⓐ
★	ストライカーズ1945Ⅱ (震電)	2,324,400	KTL－EL2	ALL Ⓐ

ゲームAMZA11 ☆=0 (14)
三重県熊野市木本町620－1 こまや2F ☎(05978)9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	D.D.R.2ndMIX	71,456,300	SHO	ベーシック (AMZA8)
2	D.D.R.2ndMIX	117,056,800	MEG	アナザー (AMZA8)
3	D.D.R.2ndMIX	28,562,300	SHO	マニアック (AMZA8)
4	D.D.R.2ndMIX	82,387,900	MEG	ダブル・ベーシック (AMZA8)
5	D.D.R.2ndMIX	28,649,300	MEG	ダブル・アナザー (AMZA8)
6	ギターフリークス	2,206,700	H・K	ノーマル (AMZA8)
7	ギターフリークス	8,182,300	H・K	エキスパート (AMZA8)
8	ビートマニアⅡDX	1,200	KAGE	ストリート (AMZA8)
9	ビートマニアⅡDX	1,621	SMZ!	ボーカル (AMZA8)
10	ビートマニアコンプリートMIX	2,038	TAKA	テクノ (AMZA8)

遊ingポイント・セオラ ☆=4 (10)
滋賀県草津市大路1－7－12 ☎(077)562－0428

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	グラディウスⅣ (1番装備)	1,610,400	近江からの使者	3－4 FF ㊣
☆	グラディウスⅣ (3番装備)	1,893,600	近江からの使者	3－5 FF ㊣
3	グラディウスⅣ (4番装備)	1,557,900	J.O	3－3 FF ㊣
4	グラディウスⅣ (6番装備)	1,401,100	J.O	3－2 FF ㊣
5	ギガウイング (信之介)	35兆3918億6742万2580	T・O－NCB	ALL ㊣ 残0 ボム0
6	ギガウイング (アイシャ)	23兆5276億6861万2580	超ウルトラセクシィ☆ ヒーロースキマグナム	7面ボス ㊣ オレ的にクリアだっぜ
7	ギガウイング (シュトック)	41兆1130億3120万0690	GW:G T－ ZTT(MY)㋛会	ALL ㊣ 1356万倍
8	ゾンビリベンジ (スティック)	362,110	SGL－ADD－OH!!	エピソード4
9	月華の剣士2 (スコア・斬鉄)	2,065,800	さらばT・O元気でなN Kジョニー	ALL 「力」
10	ビートマニアコンプリートMIX (IR.スペシャル)	1,818	Afro	ALL

GAME'S WiLL ☆=12 (461)
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－1 ☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング (シュトック)	104兆3344億9000万9760	ウンジャマ オモロイ	ALL ㊣ B×3
☆	スリルドライブ (EUROPE)	3′30″86	WZH	ALL PRO 92
3	スリルドライブ (USA)	3′31″34	WZH	ALL PRO 100
☆	スリルドライブ (JAPAN)	3′32″48	FGM－LSD	ALL PRO 100
5	ジョジョの奇妙な冒険 (ディオ)	5,041,600	FGM－よっしいぶい	ALL ㊣㊒ D×6
☆	ジョジョの奇妙な冒険 (アブドゥル)	4,866,400	L2A GYO	ALL ㊣… D×7
7	ジョジョの奇妙な冒険 (花京院典明)	4,518,900	何とか… 藤崎	ALL ㊣㊒ D×6
☆	ジョジョの奇妙な冒険 (デーボ)	4,197,800	ゾガ次	ALL ㊣… D×8
☆	VJ	2,223,400	ばあにん☆ VJDP職人	ALL
10	餓狼伝説W.A. (ライデン)	3′29″50	ライジング斬マニア 拓	ALL

GAME's DRAGON ☆=0 (47)
京都府京都市上京区千本通り下立売下ル小山町ドルスTWO1F ☎(075)822－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX (エキスパート、ボーカル)	2,080	ニセⓔ	ALL
2	ビートマニアⅡDX (エキスパート、テクノ)	2,092	HYR	ALL
3	ジョジョの奇妙な冒険 (承太郎)	1,572,600	田代	ALL
4	パカパカパッション	1,149,770	CHK	ALL
5	餓狼伝説W.A. (テリー)	5′44″75	MSR	ALL
6	ギガウイング (ヴィーダアシュタット)	30兆4749億0411万6150	ALL	ALL㊣
7	ギガウイング (ポーチカ)	23兆5516億2372万1220	HYR	ALL㊣
8	ギターフリークス (ノーマル)	7,805,300	R&G	ALL
9				
10				

GAME'S MILK ☆=0 (86)
京都府宇治市大久保町北ノ山101－5 ☎(0774)44－5770

	GAME	HI SCORE	NAME	備考
1	ショックトルーパーズ2ndスカッド (トーイ)	25,863,410	との仕様－①	ALL
2	パズループ (とことんモード)	2,532,560	GSK	ALL
3	パカパカパッション	1,165,970	GSK	ALL
4	月華の剣士2 (辻斬りモード)	45人斬り	TNF	ALL ㊣ 高[illegible]響使用
5	ギガウイング (カーマイン)	62兆1814億6826万4150	参	
6	ギガウイング (ライジン)	30兆3484億7583万0770	考	
7	ギガウイング (ポーチカ)	47兆6475億9695万1680	記	
8	ギガウイング (ヴィーダアシュタット)	39兆6251億8295万1290	録	
9				
10				

●なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後6時から8時に受け付けています。

アミューズメント・ラージ ☆=2(17)
福岡県山門郡三橋町大字下百町6－6栄和第一ビル1F ☎(0944)73－9408

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パワーストーン(竜馬)	7'02"11	YKE	ALL
2	月華の剣士2(斬鉄)	2,244,700	ALS－JOKER	ALL
3	ギガウイング(ポーチカ)	14兆9708億2281万5630	ALS JOKER	6面
4	ギガウイング(カーマイン)	13兆1833億24万5530	ナイト財団もよもと れべるよんじゅうはち	6面
5	ジョジョの奇妙な冒険(アヴドゥル)	4,579,500	ナイト財団AM×4	ALL (連)(同) おちまくり
6	チキチキボーイズ	1,663,720	吟人	ALL
7	ビートマニアコンプリートMIX(スペシャル)	1,685	おれはてつりん♡	ALL ピカグレ669
8	ビートマニアコンプリートMIX(スコア)	675,331	新人T(中1)	ALL
9				
10				

チャレンジバンバン ☆=4(157)
愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(089)924－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険(アレッシー)	2,895,300	FAD DA	ALL ALL(?) D×6
2	カオスヒート(リック)	9,999,999	★－暗黒龍	ALL
3	餓狼伝説W.A(ライデン)	4'02"88	AKI	ALL
☆	ジョジョ・ストーンオーシャン…2ndスカッド(ルル)	27,662,830	S H	ALL
☆	ファイティングレイヤー(クレメンス)	1,455,400	ひげの王者けいた	ALL
6	パズループ(とことん)	1,852,020	㊹	ALL
7	ストリートファイターZERO3(リュウ)	6,132,300	SOP－たりたり㊧	ALL
8	ストリートファイターZERO3(元)	5,918,400	ひげの王者けいた	ALL
9	サイキックフォース2012(刹那)	1'46"97	㊧	ALL
10	サイキックフォース2012(エミリオ)	2'21"79	㊧	ALL

パリオ・フィエラ・ディ・プローバ ☆=6(14)
広島県広島市中区紙屋町2－2－17 ☎(082)242－7588

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	てんこもりシューティング(上級)	3,052,260	C PLAY －りあすちゃん	ALL・ノーミス(連)
2	グラディウスⅣ(2番装備)	1,109,500	XRX－たろ	2 7(連)
3	グラディウスⅣ(4番装備)	1,102,100	XRX たろー	2 7(連)
4	グラディウスⅣ(6番装備)	863,100	XRX－大魔王	2・5(連)
5	レイデンファイターズJET	164,340,354	XRX 大魔王	ALL スレイブ(連)
6	ギガウイング	34兆1411億8074万8140	XRX－大魔王	ALL ルビー(連) クリア記念
7	餓狼伝説W.A.(ジョー東)	5'15"50	りあすちゃんもえもえ	ALL
8	餓狼伝説W.A.(つぐみ)	5'51"98	ミハエルもえ	ALL
9	餓狼伝説W.A.(山崎)	6'33"28	れんむもえ	ALL
10	パリオのホームページ		http://www.provanet.	co.jp/palio/

PLAY－HOUSEアスカ ☆=0(6)
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング	2兆4711億	TORICOROL	S－5 アイシャ
2	月華の剣士2	1,810,600	Mr－RUS	ALL 斬鉄
3	ソウルキャリバー	1'33"46	Mr－AZX	ALL ソフィーティア
4	ジョジョの奇妙な冒険	1,484,100	Mr－END	ALL ミドラー
5	餓狼伝説W.A.	6'47"70	Mr－RUS	ALL ギース
6	ストリートファイターZERO3	2,913,600	Mr－GGG	ALL ブランカ
7	超鋼戦紀キカイオー	3,020,200	Mr－Y M	ALL ワイズダック
8	ソウルキャリバー	2'08"50	Mr－VFX	ALL アスタロス
9	サイキックフォース2012	3'51"69	Mr－HER	ALL ゲイツ
10	ランドメーカー	46,154,260	NAO	ALL 愛華

モンキーハウス本館 ☆=26(491)
福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A.(山崎)	5'55"31	GTRとかいう人	ALL (連)(同)
☆	餓狼伝説W.A.(舞)	4'23"45	説教J.O㊥	ALL (連)(同)
3	パワーストーン	7'44"69	A&G.M.R	ALL (同)
4	ジョジョの奇妙な冒険(デーボ)	3,784,400	INDICK－KBNつながりません。ダメ	ALL (連)(同)+(約)
☆	マジカルテトリスチャレンジ フィーチャリングミッキー	639,924,100	G.M C 説教げえむのごんちゃん㊧	ALL
6	ジョジョの奇妙な冒険(アヴドゥル)	4,494,700	462万出てリセットで自爆TWT－KBN	ALL (連)(同)(約)
☆	ファイティングレイヤー(ラン)	2,041,200	HIE	ALL (連)(同)
☆	ファイティングレイヤー(雪舟)	3,042,000	HIE	ALL (連)(同)
☆	ファイティングレイヤー(ホン)	2,940,200	TTM	ALL (連)(同)
☆	ファイティングレイヤー(鉄雄)	2,020,400	TTM	ALL (連)(同)

アメニティスペースOZ ☆=0(40)
山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギターフリークス(ノーマル)	30,901,800	nn.	宇部新川店
2	ギターフリークス(エキスパート)	21,144,300	USI	宇部新川店
3	D.D.R.2ndMIX(ハードアナザー、ダブル)	241,231,600	AFP－会長	宇部新川店
4	ワードナーの森	1,270,120	ジャグジー中尾㊥EBI	1cALL 小野田店
5	バカバカパッション(スペシャル)	1,247,800	ボコボコHSK	小野田店
6	バカバカパッション(スペシャル)	1,044,250	朝日奈ゆーにひ	片手プレイ 小野田店
7	グラディウスⅣ(装備上から4番目)	546,800	シバック先生	1c 9面 小野田店
8	ビートマニアⅡDX(7keyモード)	61,803	H・I	山口店
9	ビートマニアⅡDX(エキスパート)	1,621	SMZ!	ヴォーカルコース 山口店
10	ビートマニアⅡDX(エキスパート)	2,038	TAKA	テクノコース 山口店

ゲームプラザ白山 ☆=7(240)
熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－2711

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	三国戦紀(ショカツリョウ)	3,000,100	EXR	1cALL
2	三国戦紀(チョウヒ)	2,899,900	EXR	1cALL
3	三国戦紀(コウチュウ)	2,597,200	ウーキーMST	7面2回目中ボス 気合の確認
4	餓狼伝説W.A(ライデン)	3'40"53	エロゲ ㊤ あと30秒 。	1cALL 連なし
5	餓狼伝説W.A(キム)	4'06"80	EXR	1cALL 連なし
6	餓狼伝説W.A(坂田)	4'38"66	EXR	1cALL 連なし
7	餓狼伝説W.A.(舞)	4'49"20	浅葉秀明 ディナーショウ	1cALL 連なし
8	NBAプレイバイプレイ	298	説教KMM DRA↓陰険ファイターって誰	1cALL ペイサーズ使用
9				
10				

サブカルチュア ☆=5(181)
福岡県筑紫野市二日市北1－2－3黒崎ビル ☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング(カーマイン)	56兆3931億9238万0340	GDS－OOT	ALL 残×2 B×4
2	グラディウスⅣ(6番装備)	1,122,500	ランテイド	2－9(連)
☆	餓狼伝説W.A.(ビリー)	2'28"76	連射が無いとダメ?(店長談) 黒水仙	ALL (連)(同)
☆	餓狼伝説W.A(坂田)	3'55"71	3分台? 応出てるよ(店長談) 斬血鬼	ALL (連)(同)
5	餓狼伝説W.A(キム)	4'03"33	3分台?キースがねぇ(店長談) 猿楽師	ALL (連)(同)
6	餓狼伝説W.A(アンディ)	4'10"06	3分もたん?何ソレ?(店長談) 陽炎	ALL (連)(同)
7	餓狼伝説W.A.(舞)	4'48"03	乳がデカイ?それいいね(店長談) 蛇皇院	ALL (連)(同)
8	パワーストーン(フォッカー)	10'55"83	8分台?俺、知らんよ(店長談) 不動王	ALL (連)(同)
9	D.D.R.2ndMIX(マニアック)	245,253,000	egg	ALL マニパラM,1コ落ち
10	ギターフリークス(ノーマル)	43,202,900	MLS	ALL

丸久小郡店ファミリーランド ☆－0(10)
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31－6015

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイクライシス(WR－01R)	13,414,390	T N RIHY	
2	パワーストーン(フォッカー)	10'03"34	EDY	1cALL
3	パワーストーン(ジャック)	11'12"43	S N	1cALL
4	パワーストーン(ガンロック)	12'02"24	S K	1cALL
5	パワーストーン(ワンタン)	12'02"64	S N	1cALL
6	ジョジョの奇妙な冒険(アヴドゥル)	1,126,000	S K	1cALL
7	ジョジョの奇妙な冒険(ジョセフ)	1,337,500	S K	cALL
8	ストリートファイターZERO3(さくら)	3,880,900	S S S	cALL
9	ストリートファイターZERO3(かりん)	3,090,700	よーすけ	1cALL
10	超鋼戦紀キカイオー(ツインザムV)	3,507,100	岩村飛竜	1cALL

ゲームスポット・フォーカス ☆=0(4)
大分県大分市末広町1－1－5 ☎(097)532－4355

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング(ルビー)	[illegible]	K夫	ALL
2	ギガウイング(シュトック)	27兆5562億8858万8290	JYO	7面
3	ギガウイング(アイシャ)	16兆0634億1684万7320	翼生F友会 ACE－K	6面
4	ギガウイング(信之介)	14兆4546億7928万9290	DUO	6面
5	月華の剣士2(守矢)	1,743,800	JYO	ALL ほとんどP
6	月華の剣士2(李)	1,448,300	天帝MAI	ALL D×1
7	月華の剣士2(はぐれ人形)	1,315,800	天帝MAI	ALL
8	弾銃フィーバロン(ノーマルモード)	9,000,861	HON ESE	ALL B－ボム－4 残×1
9	弾銃フィーバロン(ノーマルモード)	5,135,562	やったー!! JYO	4面ボス 魚太郎
10	ブレイジングスター(WINDINA)	40,885,660	あと2300万はほしい・ハッソミー	6面ボス

ホワイトハウス箱崎店 ☆－1(85)
福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル1F ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング(シュトック)	39兆4221億5568万0620	K・M	ALL 残1 B×0
2	ギガウイング(ルビー)	39兆2177億2528万1360	クリアしただけ	ALL 残1 B×1
3	グラディウスⅣ(2番装備)	711,100	NO－B	2－4 連付き
4	グラディウスⅣ(3番装備)	650,900	NO B	2 3 連付き
5	グラディウスⅣ(4番装備)	1,061,000	ACA W N	2 6 連付き
6	グラディウスⅣ(6番装備)	1,100,100	NO－B	2－9 連付き
7	ガンバード2(マリオン)	1,748,000	2－5はみえた。スコアだせ!!	2－4ボス 連付き
8	バカバカパッション(スペシャルモード)	1,284,200	上゛	ALL 97－96 95 95
9	ぷよぷよ	2,497,587	WPU－MYK	ALL BK1105 4面124万、8面200万
10	ビートマニアコンプリートMIX(ノーマルモード)	722,495	吉住 歩大先生究極!みのぞーとかそげなん	ALL

えの木朝倉店 ☆=7(31)
高知県高知市旭町3－104 ☎(0888)25－3293

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング(カーマイン)	62兆6237億2495万9900	ドラEもん効果 さきお	ALL 連付き
☆	ファイティングレイヤー(ジョー)	1,879,800	キロロよりはましな点かのー。 さきお	ALL 連付き
☆	ファイティングレイヤー(AJAX)	1,826,800	ただ辛いからっ!からいんよ京都Qいりびし	ALL 連付き
☆	ジョジョ…2ndスカッド(レオン)	23,946,250	寸止め、脱衣、事務所の方針的スコアさきお	ALL 連付き
☆	ジョジョ…2ndスカッド(エンジェル)	22,107,510	苦痛が違いますよ。性態悪すぎ。 さきお	ALL 連付き
6	月華の剣士2(斬鉄)	2,061,300	「チラリズムー」ゆうて叫んどるんだってさ柾木	ALL
★	バトライダーVer.B(上級)	27,779,030	勲章2回おちた LAOS 長田仙人	ALL 同付き BH Ⅱ 1740万
★	ストリートファイターEX2(ガルダ)	3,681,500	終わりまでやりきる!スト㊥NICEGUY	ALL 連同付き 爪×6
★	ストリートファイターEX2(D・ダーク)	3,394,000	何がストレイシープな!京都Qいりがし	ALL 連同付き 爪×4 K109万
★	ストリートファイターEX2(バルログ)	3,247,300	鬼哭舞を喰らって調整しました。 ばくだ	ALL 連同付き 爪×6 SS2落ち

タイトーイン空港通り店 ☆－0(36)
愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(089)973－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アクアリウム(タコ)	1,582,350	SUR R T㊥	ALL
2	鉄拳3(ジュリア)	1'36"55	HTG TAK	ALL
3	レイクライシス(WR 01)	13,213,450	Y Y㊥	ALL
4	レイクライシス(WR 03)	11,079,950	SUR Y Y㊥	ALL
5	ストライカーズ1945Ⅱ(シンデン)	1,479,800	SUR－R T㊥	2 3 (連)
6	ストライカーズ1945Ⅱ(フライパン)	1,485,700	SUR－R T㊥	2 2ボス
7	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	1,708,400	SUR R T㊥	2－3
8	ぽっぷんぽっぷ(対戦)	688,800	㊹T Hさん 来店記念	ALL
9	月華の剣士2(玄武の翁)	4,154,700	NBF－㊥長 来店記念	1cALL
10	天外魔境真伝(八雲)	16,162,800	SUR－㊥GIN	1cALL

次回のスコア締め切りは 5月23日 (24日消印有効)

君もめざそう!ハイスコア!/ルール

当コーナーでは君が出したハイスコア(高得点、タイム)を募集しています。

●申請方法

方法1:当コーナーに掲載されているお店でハイスコアを出し申請する。詳しくはお店にお問い合わせのこと。

方法2:ゲーメストに毎号付いている、「君こそゲーメスト」ハガキを使う。この場合、スコアを証明するためのお店の印が必要。

●集計対象スコアとなる条件

1:ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット完全一人プレイであり、店員に確認されている。

2:改造基準を満たす筐体である。複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの・連射装置以外の改造は原則としてスコア申請の対象とならない。

3:難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定(ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じである。

4:スコア、面数、集計部門名、キャラ名など、改造内容(該当する場合:連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互連と略可)が記載されていること。工場出荷設定でプレイできない部門(キャラ)は基本的に集計しない。(コマンド操作による出現はOK)

●☆、★の説明

ハイスコア店のスコア欄にある「☆」マーク。これは、全国1位のスコアを取ったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月までの1年間、あるゲームを1回目から5回目までの集計で全国1位のスコアを取った場合の「☆」、それ以降の集計で取った「★」を取り争って、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰いたします。

※'94年のルール改正前発売のゲームに関してはこの限りにありません

プレゼント

1 冬目景先生サイン色紙

5名様



書店やコンビニなどで「今号のゲーメストはどうなんだ、このやろう」と隣の助平本コーナーに目を奪われつつも豪快かつ速やかにゲーメストを手にとった瞬間、おどろいた人もいるんじゃなかろうか？

そう、今号の表紙は「ギガウイング」のキャラクターデザインをしたマンガ家の冬目景先生の春麗とネクロ&エフィなのだ。わ〜い。（70、71ページの冬目景先生のインタビューはもちろん読んだよね。）

てな感じで今回のプレゼント一発目は編集部でも「読者にやるならオレにくれ！」「売れ！」とのたうちまわった人が続出した冬目景先生描きおろしサイン色紙（なんと色つき）を5名さまにプレゼント。

GAMEST *presents*

2「ガントレットレジェンド」マグカップ



とある酒場でのこと、「やっと冒険者らしい顔つきになってきたじゃないか、オレ」とその男はぶどう酒とチキンで乾杯をした。もちろん一人で。

こんな世界に憧れるいまだ冒険者への夢を諦めきれない人たち必携のマグカップを2名に。

ATARI *presents*

2名様

3「クイズ&バラエティすくすく犬福」ぬいぐるみ

なんと、女の子だけでなく漢（おとこ）の心までもトロトロに惑わす「すくすく犬福」のぬいぐるみを1名様にプレゼントだにょ。

これで君も念願の犬福ブリーダーの仲間入りだにょ。

応募待ってるにょ!!



10名様

DOKU-SABI *presents*

「バトルバクレイド」
4 ポスター
5 インストセット

5名様

3名様





専門家に聞いてみたところ「漢（おとこ）ならバトルバクレイド」といった考え方は決して間違いではないらしい。

確かにここまで漢の魂を揺さぶるものってカワサキのでかいバイククらいしかないよね。

そんな「バトルバクレイド」のポスター（5名様）&インストセット（3名様）をプレゼント。

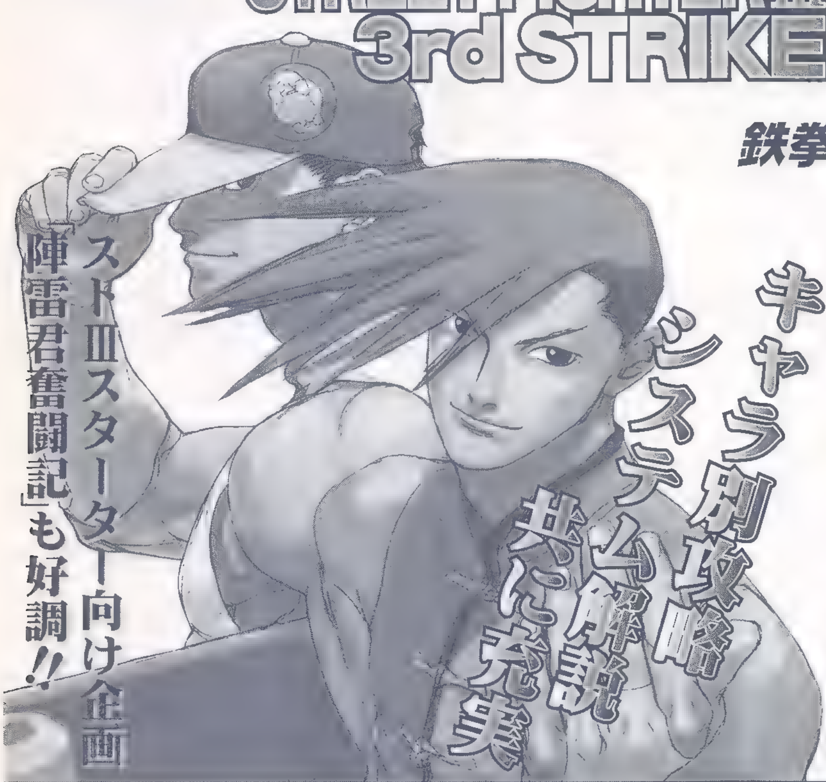
EIGHTING *presents*

応募の注意

1. 応募には今号のアンケートはがきを使おう！
2. 余白に、はみ出しコーナー宛の質問とかを書こう

次号予告

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE



※都合により変更する場合もあります。ご了承ください。

一押しゲーム

開発者インタビュー第2弾!!最新情報もあり
鉄拳 TAG TOURNAMENT（ナムコ）

新たなフィールド「クリティカルゾーン」の謎に迫る
DEAD OR ALIVE 2（テクモ）

キャラ別攻略開始!!システムをわかりやすくアドバイス
武力～BURIKI・ONE～（SNK）

カプコン・ゲーメスト合同キャンペーンに参加せよ!!
ギガウイング（カプコン／タクミ）

ランダム面2ステージ徹底攻略
バトルバクレイド（エイティング）

「ストリートファイターIII 3rdストライク」「武力～BURIKI・ONE～」「バトルバクレイド」と旬のゲームを大攻略。さらにこの夏発売されるタイトルの情報も満載!!見てのお楽しみだ。

徹底攻略

■電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラムver5.4（セガ）
■クレイジータクシー（セガ）■メタルスラッグX（SNK）
■500GP（ナムコ）■恋愛クイズハイスクールエンジェル（ナムコ）
■ゾンビリベンジ（セガ）■グラディウスIV（コナミ）
■バトルギア（タイトー）■ガンバード2（彩京）

今号の募集

すべての宛先は

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社　新声社　ゲーメスト編集部　○○○○○○○○○係

カラーイラスト募集！

キャラクターへの愛にあふれたカラーイラストを募集。
★イラストの大きさはどんな大きさでもOK。ただし、縦横の比率は、できるだけはがきサイズで。
★蛍光色は使用しないでください。
★必ず官製はがき、または封書で送ってください。封書の場合、封筒の中に厚紙等を一緒に入れたり、表に「折り曲げ厳禁」と書いておいたりすれば郵便事故も防げていい感じ。
★イラストの裏にも住所、氏名、ペンネーム等を忘れずに。
★作品の返却には原則として応じられません。

■データ投稿時の注意
★同時にカラーCGのデータ投稿も募集します。
★サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけはがきサイズでお願いします。（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル）
★色数に関しては制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラーで作成することをおすすめします。
★投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、230MBのMO、CD－Rでも受け付けます。
★MAC、DOSいずれのフォーマットでもOK。
いずれの場合もメディアの返却はできませんのであらかじめご了承ください。
なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。
★ファイル形式はJPEG（JPG）、BMP、PICT（PIC）、TIFF（TIF）、MAG、フォトショップデフォルト（PSD）のいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するので注意。できるだけ高画質で保存しましょう。
★圧縮する場合、LHA（LZH）形式でお願いします。
★データ投稿の場合も必ず、ディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、ペンネーム等を記入してください。コメントなんかもテキストファイルで。特に複数枚のメディアで送る場合はタイトル、ナンバーもラベルに表記してください。

■宛先　カラーアイランド人気投票（仮）係まで（コーナータイトルの応募もこちらへ）
■締め切り　常時募集

ゲーメスト アイランド

データ投稿に関してはこちらのURLを使用して下さい。
http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

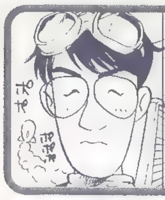
■コーナーの内容　●議論の夕べ　●のんきな日常　●暴満館　●超芸魂　●エロス村
※募集要項には特にこれといった決まりはありません。文字、イラストなんでもござれ。ゲームがキーワードになっているものなら、どんなネタでも投稿してください。キミの投稿で、新たなコーナーが誕生するかも？
■締め切り　地球が滅ぶまで
■応募の決まり　●イラスト投稿／イラストのサイズはB4サイズぐらいまでならOK。
ただし、イラストの縦横比率は葉書と同比率（ちなみに葉書サイズは100mm×148mm=2:3）にしてください。イラストの縦置き横置きは問いません。
サインペン、ボールペン、墨汁、黒インクなどの、黒がハッキリと出るもので描いてください。 鉛筆は不可。目安としては、コピー機にかけたとき、紙が白いまま線がキレイにコピーできる素材で描いてあれば何でもOKです。
●文字投稿　なるべく読みやすい字で書いてください。文章量は問いませんが、長すぎる場合は編集します。目安としては、400字詰め原稿用紙2枚ぐらいがベスト。上記アドレスへの投稿もOK。

はみ出し情報原稿
P.S.GAMEST Q&A
P.S.MESSAGE

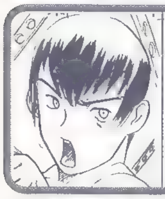
■コーナーの内容　読者からの素朴な疑問から、意見・要望まで可能な限り丁寧に対応していくつもりなので、こぞって投稿してね。
■締め切り　特になし（常時募集中）
■応募の決まり　ゲーメストに付いているアンケートハガキか、官製ハガキにて投稿してください。あんまり長いと載せきれなくなることがあるので、文章は簡潔にね。

VIDEO GAME MAGAZINE ゲームセンターを10倍おもしろくする本
GAMEST
毎月15日・30日発売

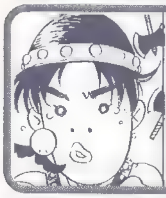
ゲーメスト次号 No.268は予価540円で
5月29日(土)発売!



●JR秋葉原駅の改札にあるTo Heartの「路面広告」もさすがに汚れてきた今日このごろ、みなさまいかがお過ごしでしょうか。私はと言えば、この路面広告に差しかかると無意識にマルチを踏めずにまたいで避けてしまう日々を送っています。最近は、この号が発売されてちょっとのころに登場しているであろうストⅢ待ちです。しかし、なにげに街ではオラタンの新VER.にハマリ中。細かい変更点が多く、うひひ…って感じ。　（N,O）



●前号から始まったDOH-Rですが、構成が凄え～キツい。単に内輪な「俺らこんなにゲーム好きでうまいんだぜ」的な内容にはしたくないし、「昔はよかった」なんて言う緩い懐古自慢は最も忌避せねばならぬ。問題は、出てくる連中が「成しえた者たち」ではなく、「今も走り続ける者たち」であるということだ。彼らの口から漏れる言葉が絶対的でないとしても、その端々からうかがえる想いの丈に、未来を見出せたら幸いである。　（田渕健康）



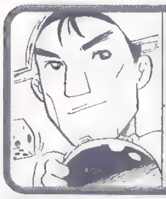
●最近のオレご飯食べすぎ。あきらかに1日に必要な分より多くカロリーを摂取している気がする。特に炭水化物を取りすぎだ。野菜を食べろ。肉を食え。コーヒーばっかり飲むんじゃねえ。

そういえばグラⅣが発売されてから2、3カ月ばかりたつけど、なんとなく1年以上前に出たゲームのような気がしてなりません。この不思議な心のモヤモヤを晴らしてくれる人を募集しています。詳しくは直接私まで。　（京城）

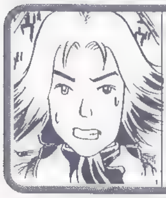


●実は昔、柔道をやってまして（一応二段だったりする）、試合中に首を痛めたことがあるんですよ。それ以来肩コリっていうか首痛っていうか、とにかくちょっと長い時間ゲームをしたり仕事したりすると、どうしようもなく痛み出すんですよね。マッサージなんかも一時的なものだし、鍼も全然ダメでした。…何とか完治させたいんだけど、誰かいい治療法を御存知ないですかねえ。

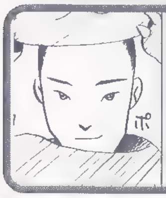
（ジジイくさい善之字元帥）



●ついに2D業界本格デビュー！この私めがストⅢなどという本格派2D格闘に手をつけようなどとは…。何と2D格闘は真サム以来。カプコン格闘に至ってはストⅡX以来という有り様なのであります。そのストⅡにしたって、スーパー以降はそれほどやり込んでなかったし…。でもやるからには、メリメリやり込んでいる人たちともいい勝負ができるようなくらいになりたいもんです。陣雷くんに励ましのお便りを！ついでに嫁募集中。　（ちゃっきー）



●近年の格闘ゲームは続編が多い。つーか、続編が悪いってわけじゃないが、調整に問題があるとオラは言いたい。前作で強かったものはなるべく排除し、排除するだけしてハイ以上。おもしれぇワケねぇじゃん。棘を丸めたら、ほかの部分に棘をつけろっちゅーの！あと、自分（開発者）のやってる（ゲームをつくっている）ことに自信を持ちなしゃい。プレイヤーの意見ばかりを聞いたんじゃ、オモシロイゲームはできんと思うだ、だッ！　（若人）



●ここのところ、資料と称しては家から古いマンガを持ってきてはMacの上に重ねている。「変身忍者嵐」「イナズマン」「ロボット刑事」と怪しい物ばかりだが、これらは冬目さんが特撮好きと聞いて何かに使えたらと持ってきたもの。実際には使わなかったけどね。ちょっと違うけど、今欲しいのは池上遼一氏の「スパイダーマン」。見あたらなくて…。そういえば「鉄人タイガーセブン」ってマンガあるの？誰か教えてください。　（ゆさ）



●ゲーメストに来てこの春で1年。楽しいなあ／関係ないけど、初代ドラクエの復活の呪文が忘れられない。びぶむこて　なねよれよよる　わさぜにの　えざけ／霜田さんに「服買うな」令を出された／くやしいので、靴を2足買ってやった／尚さん結婚おめでとう！／千穂、披露宴いけなくてゴメン／俺はいつになったら…／先日の「武力」インタビューにご協力いただいたSNKの皆様、どうもありがとうございました。掲載は次号！　（まそ）



●「名も無き一般市民のおかげで…」平日も休日もおかまいなく、巷をにぎわしている県議会議員選挙活動。なんだこの人?ろくに敬語の使い方も知らないよ。こんな人が20年も議員をやってたなんてうんざりだな。もう終わっていると思うけど、次回は「うるさいなぁ」などと思わずにちょっと耳を傾けて聞いてみてください。皆さんが、変な人への一票だけはさけていらっしゃることを祈りつつ。不信任投票があれば絶対行くのになぁ。　（わがぴん）

マニアという幻想

石井ぜんじ

昔から不思議なのは、ゲームセンターやメーカーはマニアを大事にしない風潮があることである。最近は対戦格闘ゲームを作るに当たって、マニアの意見は尊重されている。むしろ、尊重され過ぎて弊害も出てきている感があるが、それは対戦格闘がマニア向けだから仕方がなくという感じにも受け取れる。

その中には、マニアを恐れ、とっつきにくい話が通じない自分たちとは違う人種と思う偏見が見え隠れする。確かにマニアはゲームにうるさい。だが、それはゲームが好きだからこそであって、変人だからではない。こだわる人がうるさいのはどこの世界でも同じである。

だが、実際にはゲームがそれほど好きでない人にとって、ゲームに熱中する人は怪しい人であり、関わりたくないという心理が働くようだ。これが、マニアより一般という業界に巣食う幻想を生む。マニア向けではプレイヤー層が広くならない、だから儲からないというのは後付けの自分をごまかす理由に過ぎないのではないだろうか。

何と言ってもマニアは、一人当たりで考えれば一番お金を使ってくれるプレイヤーである。要求は高いがそれを満たしてやれば確実に応えてくれる。それに比べて本当の一般はそれほどゲームに思い入れているわけではない。もっと別の楽しいことがあればそちらに流れてしまう。どちらにアピールすればより確実な商売ができるのか？自分なら、本当に必要としている人相手に商売したいと思うのだが。

また、マニア向けとされているゲームでも本当のマニアはプレイヤーのごく一部であることも忘れたくない事実だ。一般とあまりに感性の違うマニアは少数で、残りはゲーム好きの学生層である。メーカーもオペレーターも、ここを間違えないようにしてほしい。ひとくくりにマニアと一般となんて分けてくれるものではない。それは昔のシューティングでも今の対戦格闘でも同じで、普遍的なゲームセンターの構造なのである。

これからは、マニアを必要以上に恐れず、過大評価せず、ゲームが好きなお得意様として捉えていく必要があるだろう。少しうまい人にマニアのレッテルを貼って恐れても何も良いことはない。ゲーム好きを増やしていくのがゲーム業界が栄えていくのに一番必要なことなのである。

だからまず、今のマニアをゲームセンターから離れさせないゲームが常に必要だ。そして、一般からほんのちょっぴりマニアになってくれる可能性のあるゲームを、どんどん盛り上げていくことが一番大事なのではないだろうか。

待って～もうひとこと

●何と今号から隔月化決定した『デジタルミント』が4月23日に発売！表紙はエルフさん描き下ろしの、『WORDS WORTH』の人気キャラ「ニーナ」。このイラストを2号連続企画で100名様限定にプレゼントしちゃうぞ！

肝心の内容のほうも大幅リニューアル!! 美少女ゲームのストーリーやらシステムやら知りたい情報が満載だ。18歳以上のお友達は今すぐ書店へGOだ!!（デジミン編）

●お初にお目にかかる！小生、身も心も前田愛に捧げた屈強のデザイナー、アングラ刑事と申す者。こたび手がける仕事はそんな小生にピッタシなギャル魂溢れるトレカ！ナコルル、春麗はもちろん、小夜ちゃんや真尾まおといった往年のヒロインが収録されているとか！有名イラストレーターによる30点を超える描き下ろしイラストは、前田愛ちゃんに勝るとも劣らないカワユさですぞ！超力招来！　（制作：アングラ刑事）

表紙の裏をとれ

●エフィーが描けてただひたすら幸せってカンジです。

この娘のためにゲームをやるっつーか、いろんなもん貢ぐってゆーか、妄想スイッチがONになってるんでキャーエフィーラブラブふーってなカンジでいい具合にダメ人間になりつつあります。エフィーのグッズ展開求む！無理だろうけど。そういえば春麗を色つきで描くのは初めてでした。

（冬目景）

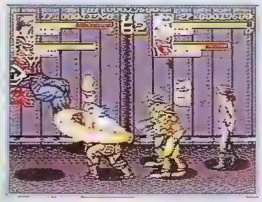
次号GAMESTは
5月29日（土）発売

HUMAN CREATIVE SCHOOL

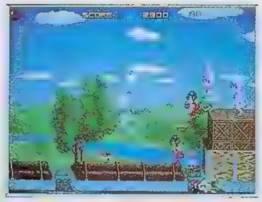
「世界初」の実践ノウハウが、ハイレベルな作品を生み続けています。

歩みの数だけ、先をゆく。

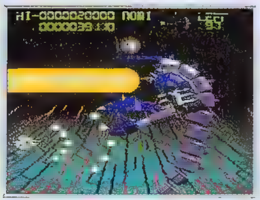
10TH ANNIVERSARY



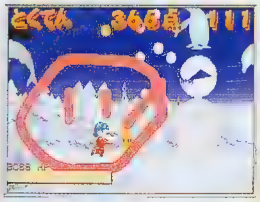
'93卒業制作作品



'94卒業制作作品



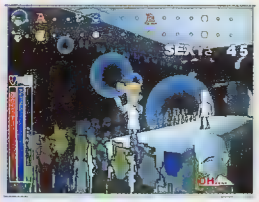
'95卒業制作作品



'96卒業制作作品



'97卒業制作作品



'98卒業制作作品

ゲームクリエイター養成歴No.1。信頼に応える学校です。

世界初のゲームスクール

本校は、世界で初めて開校したゲームクリエイター養成校。他にはマネのできない豊富な経験と実績を活かし、常に業界で必要な即戦力となるクリエイターを輩出し続けています。

実践的カリキュラム

ネットワークゲーム制作等をはじめ最新の技術とノウハウを活かしたカリキュラムは、あのヒューマンを母体とする本校ならでは。講師もゲーム開発経験ゆたかな実力派揃いです。

学生作品も高レベル

入学時にはコンピュータが初めての人でも、2年間でしっかり作品づくりが出来る制作環境があります。課題、就職用、卒業制作を通して"こだわり"のある高いレベルの作品を仕上げていきます。

抜群の就職実績

■卒業生の主な就職先（五十音順）
(株)アートディンク／(株)アスキー／(株)アトラス／アルゼ(株)
(株)オムニバスジャパン／(株)カネコ／(株)カプコン／(株)クリーチャーズ
(株)ゲームフリーク／(株)コーエー／コナミ(株)／サミー(株)
(株)CSK総合研究所／(株)スクウェア／(株)セガ・エンタープライゼス
(株)タイトー／(株)ティーアンドイーソフト／テクモ(株)
(株)ドリームファクトリー／(株)ナムコ／任天堂(株)
(株)ハドソン／(株)バンダイ／(株)バンプレスト／ヒューマン(株)
その他ゲーム、マルチメディア関連多数

資料請求（無料）・お問い合わせ専用フリーダイヤル
0120 FreeDial 0120-37-9898

ホームページURL http://www.human.co.jp/
（本校代表）tel 0422-23-1111 fax 0422-20-6305

学校見学 随時受付中

総合課程（2年制）
- マルチメディア エンタテインメント課程 — C言語 CG概論 サウンドデザイン 企画設計 ネットワーク概論 ゲーム研究 卒業制作 他……（募集定員 200名）
- マルチメディア 3Dグラフィックス課程 — 3D制作実習 映像制作 デッサン 2Dデザイン サウンド 卒業制作 他……（募集定員 80名）
- ネットワークゲーム課程 — ネットワーク概論 ネットワークプログラミング ゲームプログラミング サーバ構築論 C言語 卒業制作 他……（募集定員 80名）

学校説明会＆体験入学
5/16（日） 6/20（日）
予約不要／10:30 START

地区説明会
静岡 7/30（金） 福岡 8/3（火）
名古屋 7/31（土） 仙台 8/4（水）
大阪 8/1（日） 札幌 8/5（木）

ヒューマン クリエイティブ スクール（2000年度生徒募集!）

〒180-0001 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12

最強の男たちがここに集結した!!



コンセプトは「本物志向」。操作系とゲームシステムにおいても、その方向性は変わることがない。今回は、全貌が明らかになったシステムと、全出場キャラクターのインスト技を紹介するぞ。

担当：リキスポ編集部

※画面写真及び記事内容は、開発中のものです。

判定についての注意事項

大会出場のみなさま、及び選手関係者の方々に、ここで判定の規定をもう一度お知らせいたします。審判はアメリカ、ヨーロッパ、日本の３人。ポイントは、以下の規定をもとに決定されます。

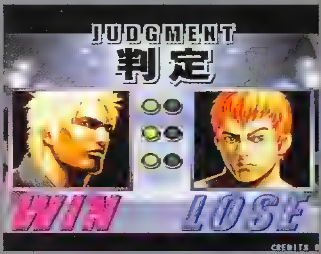
1：打撃系、または投げ系の技により、相手にダメージを与えた場合にプラスポイント。高度な技であればあるほど高いポイントが与えられる。

2：打撃系、または投げ系の技により、ダメージを与えられた場合にロストポイント。

3：試合中によろめく、肩で息をする等、体力的に消耗している状態が一定以上続くとロストポイント。なお、この時間が長ければ長いほど大きなロストポイントとなる。

4：自発的、または偶発的に場外に落ちた場合にロストポイント。

勝敗が決定しない場合には、規定時間の３分の１の延長をもうけ、それでも引き分けの判定であった場合、双方敗退の扱いになるのでご注意ください。



終了時の体力ではなく、あくまでポイント計算による判定であることに注意してほしい。

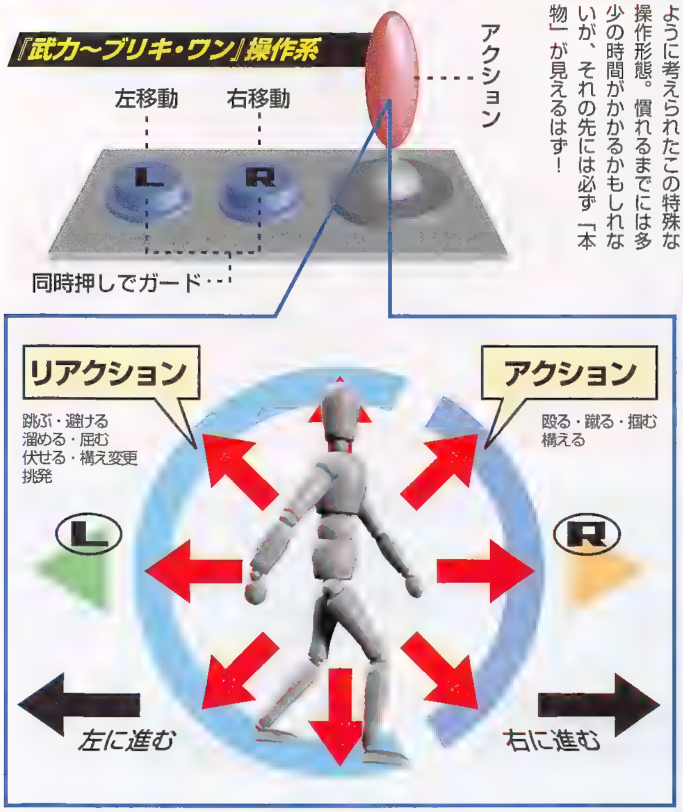
まったく新しい操作系に迫る！

左の図を見てもらえれば分かるとおり、『武力～ブリキ・ワン』では、左側に「移動ボタン」、右側に「アーツレバー」という特殊な操作系を採用している。左のボタンは移動を担当し、左移動、右移動のほか、LL、RRと連続入力すればショートダッシュになり、同時押しでガード。ボタンではあるが、移動系という使用方法を見れば、左にあるのが自然な配置といえる。

そして右側に配置されたレバーは、攻撃と特殊行動を担当する。斜め上から前、斜め下までが攻撃（＝アクション）、上から後ろ、下までが、しゃがむ、避けるなどの特殊行動（＝リアクション）だ。

実際の格闘技を体感できるように考えられたこの特殊な操作形態。慣れるまでには多少の時間がかかるかもしれないが、それの先には必ず「本物」が見えるはず！

『武力～ブリキ・ワン』操作系



ヘビー攻撃

攻撃の基本は、通常攻撃とヘビー攻撃。レバー斜め上、前、斜め下で３種の通常攻撃、前進＋レバーでヘビー攻撃が出せる。ヘビー攻撃は前進ボタンを早めに押してからレバーを入れると出しやすいぞ。



連携技ももちろんある。ヘビー攻撃から派生するものもあるぞ。

テクニカル攻撃

アーツレバーのリアクションとアクションを組み合わせれば、さらに多彩な攻撃が出せる。これらは、いわゆるコマンド技にあたるものだ。スウェーや特殊構えからの技を使えば、闘いの幅も広がる。



リョウの↑は、「天の構え」。龍虎乱舞を出すときにも使う。

BURIKI ONE その未知なる世界

リアル志向?よくわかんないけど、それって面白い?

登場人物:本誌お馴染み(?)のライター陣 はまー CHU 珈琲ふりーく

書いたひと:珈琲ふりーく

ある日の編集部。出社したライターに話しかける一人の男がいた。

CHU(以下、C):武力、編集部に来てますよ。

珈琲(以下、珈):マジで?見せて、見せて。

C:じゃ～ん!

珈:おおっ!やっていい?

C:どうぞ、どうぞ。

珈:あれ?なに?このレバー。

C:レバーはレバーっスよ。右に付いてますけど。

珈:!!!

C:でボタンは左。攻撃がレバーで移動はボ・タ・ン!

珈:ええっ?ということは左手が移動で、右手が攻撃、レバーが攻撃で、移動がボタン、ということは???

C:「ということは?」じゃなくてぇ、左手はボタンで前後移動とガード。右手はレバーで、攻撃などのアクション、リアクションです!

珈:ひぃ～。なんか前途多難って感じ。

C:ビビってます?やらないんならボクがやりますよ。

珈:やる、やるよ。

C:ではまずキャラを選んで。最初は凱がおすすめっスね。

珈:じゃあそれ。

C:攻撃はレバーを前っス。

珈:レバーを前。ジャブだ。

C:これが「通常攻撃」です。2D格ゲーでの弱攻撃に相当します。↖とか↙にレバーを入れると違う攻撃が出ますよ。

珈:↘、と。ローキックだ。

C:これらはみんな「通常攻撃」です。あと強攻撃に相当する「ヘビー攻撃」は前進ボタンを押してレバーを前です。

珈:前進ボタンとレバーを前と。あれっ?またジャブだよ。

C:レバーが早いっス。移動ボタンを重心の移動と考えてください。前に重心をかけて、そうそうボタンは押しっぱなしにしておくと良いです。そしてレバーで手足を伸ばす!

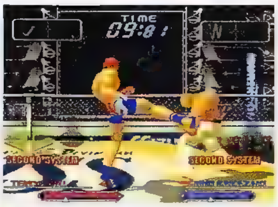
珈:あ、ミドルキックが出た。なんだ、簡単じゃん。

C:だれも難しいなんて言ってませんよ。

珈:前に重心をかけて……蹴る!うん、そんな感じするよ。蹴ってる、蹴ってる。



SECOND SYSTEMをONにすると、セコンドシステムはON。コマンドが表示されるようになるぞ。



下の矢印は重心を表す。重心が前にあるとカウンターが痛い。

珈:ガードはボタン同時押し。

C:よく分かりましたね。

珈:実はインスト見てたりして。下段とか中段は?

C:それは無いっス。

珈:ガードの崩し方は?

C:投げとか、ガードできない打撃とか。ずっとガードしてるとガードが崩れることも。

珈:じゃあ、投げを教えて。

C:投げコマンドはキャラごとに違います。凱の投げは…、えへへ、忘れちゃいました。インストに載ってません?

珈:しっかりしてよぉ。あった。タックルだって。前進ボタンを押して↙入れっぱなし。

C:で、タックルします。

珈:忘れてたくせに。でもさぁ、外れちゃうよ。体力も減ってないし。これで終わり?

C:終わりかも。

珈:かもって?

C:実は凱、知らないんスよ。リョウサカ(坂崎リョウ)で龍虎乱舞の練習してたんで。

珈:……。じゃあ左下の揺れるゲージの意味とか教えて。

C:わかんないです。

珈:……。左上の波形は?

C:体力っぽいっス。赤くなるとKOが近いですもん。

珈:「っぽい」の?

C:ボクが遊ぶ前に、はまーさんが投げを調べてましたよ。

珈:聞きますか?

C:ですね。

2人:はまーさぁん!

はまー氏、さっそうと登場。

はまー(以下、は):どうしました?

珈:凱の投げを教えて。

は:タックルはやりました?

珈:やったけどすぐ外れる。

は:タックルからは追加コマンドがあるんです。もう一度タックルしてみてください。

珈:うん。前進ボタンを押して↙入れっぱなし、と。

は:今、矢印が出ましたよね。

珈:出た出た。

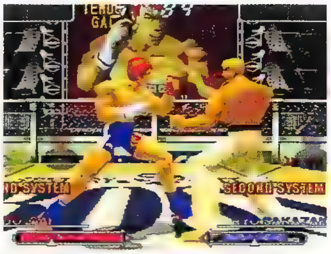
は:これはセコンドシステムが教えてくれた追加入力です。この場合⬅ですね。セコンドの表示はおすすめなので例外もありますが、最初は表示通りでいくといいですよ。

珈:タックルが決まったらレバーを⬅と。あれっ?外れた。タイミングわかんないなぁ。

は:タイミングは合ってます。

珈:え?じゃあなんで?

は:相手キャラが投げに抵抗したんです。相手の足下のゲージが満タンですよね。これではまず決まりません。



矢印の中のゲージの長さが、投げられにくさを示す。

珈:じゃあどうすんの?

は:またタックルをかけてみてください。今度は足下のゲージをよく見ながら。

珈:タックルと。おっ、ゲージが減った。

は:これを2、3回やればゲージはだいぶ減るので、追加技が入るようになりますよ。

珈:タックルしてレバーを⬅、外れた。もう一回タックルしてレバーを⬅、あ、技がかかった!アキレス腱固めだ。

は:レバーは入れたままで。

珈:ん、ゲージが替わった!

は:これはロックゲージといって、組み技の体勢に入ったら出てくるゲージなんです。

珈:おおっ、アップになってきたぁ…ってあれっ?終わっちゃった。これでおしまい?

は:一応これで技表に載っているタックルから、おすすめコンビネーションのアキレステンダンホールドを決めたことになります。でもアキレステンダンホールドを長い間維持することも可能です。もう一回かけてみてください。



アップになるまでレバーを入れて、アップになったら、

珈:うん。

は:ハイ、といったらレバーを離して、また⬅に入れっぱなしにしてください。

珈:アップになってきたよ!

は:ハイ!

珈:ホイと。画面が引いてく。

は:成功です。引いてからまたアップになるから、ハイ!

珈:ホイ。分かった!カメラアングルに合わせてレバーを入れ直してやればいいんだ。

は:また、ホイっと。楽勝楽勝。

は:これは自キャラのロックゲージがなくなるまで続けられます。相手も相手のゲージがある間は抵抗します。

珈:ホイっと。ニャハハ!

は:聞いてます?

C:聞いてないみたいっス。

珈:ホイっと、ニャハハハ!

は:完全に聞いてませんね。

珈:ホイっと!ふう、終わった。くせになりそう、ていうかやみつき。ねぇCHU先生、ボクのアキレスくらっとく?

C:龍虎乱舞いっときますか。

珈:おりゃあタックル!あ、打撃でつぶすなんてずるい。

C:おりゃ、おりゃ!

は:この2人分かって遊んでるのかなぁ?打撃とガードを崩す行動をバランス良く出せれば一応対戦にはなるし、CPUも割と技をくらってくれるし。まずはOKな感じ。あとは完成を待つばかり!



離す。そして入れ直す。体力は上のゲージ。赤いとKOが近い。



ローリングソバット	⇦➡
スライダー	⬇⬊
ガイホイール	⬇⬆⬈
タックル㊣投	(⬋)入れっぱなし
ガイスパイダー㊣当	⬉➡・(➡)入れっぱなし

おすすめコンビネーション

- 首相撲（接近して(⬅)）／ネックスロー（(⬅)）／ハードクロス（⬆）
- タックル（(⬋)入れっぱなし）―アキレステンダンホールド（⬅）
- フロッグダウン（ガード＋⬇）―ガイドリラー（⬈）

このゲームの主人公である凱。打撃連携有り、投げ連携有り、当て身技有りと、主人公にふさわしい（？）オールマイティなキャラで、このゲームの操作感をつかむのにオススメなキャラだ。

もちろん凱特有の技もいくつかある。その一つが左の写真のフロッグダウンだ。

自分から地面に伏せ、相手の攻撃のほとんどをかわすことができるぞ。



別にやられて倒れてるわけじゃないよ。

この技を決めろ!! ガイドリラー



上記のフロッグダウンの状態からレバーを⬇方向に入れることで、起きあがりつつその勢いでアッパーをくりだす。相手の攻撃を避けつつ反撃に転じることができるのだ。ただし、結局フロッグダウンからはこの技しか出せないので、対戦ではヒットさせ辛いかも。対CPU用？。



ヘッドインパクト	⇖⬉or⬊⬋
スクリューインパクト	⇦➡or⬅➡
アッパーインパクト	⇙⬋or⬉⬈
ダッキングアッパー	⬇➡
アトミックブロー㊣投	(⬈)・(➡)

おすすめコンビネーション

ステップインウォーター (⬅)	ハンマーフリッカー ⬋	スマッシュハンマー ⬈
アップアプローチ ⬊	ヘッドインパクト・強 ⬋	ヘッドカウンターWインパクト ⬈
アンダーアプローチ ⬋	アッパーインパクト・強 ⬈	アッパーカットWインパクト ⬋

圧倒的な打撃の手数を持つパイソンは、ボクサーというだけあって、ワン・ツーはもちろん、ボディーブロー、アッパー、フリッカー、チョッピングライト、そして一撃必殺のストレートなど、ありとあらゆるパンチを使いこなす。ヘビー級の破壊力はバツグン。非常に頼りになるはずだ。

だが今までの格闘史では、投げ重視の格闘技に苦戦を強いられている。果たして…!?



パイソンのダッシュストレートが炸裂っ!!フィニッシュに狙いたい。

この技を決めろ!! アトミックブロー



ボクサーならば、コンビネーションで、相手を牽制し、ここぞという場面での、破壊力のあるパンチを狙いたい。

しかし、パイソンはそれだけでなく、接近戦用のクリンチも装備している。至近距離からのパンチが全段入ると、その効果は相手の体力を十分なまでに消耗させてくれる。

表の見方と入力のコツ

前ページでもふれてきたが、今までの格闘ゲームの操作法とは大きく違うこのゲームは技表の表記も一癖ある。

下に記号の意味をまとめてあるが、わかりづらいポイントとコツを説明していこう。

「武力」技表の見方

➡…レバー入力
⇨…短いレバー入力
(➡)…ヘビー攻撃
㊣防…ガード操作（移動ボタン同時押し）
㊣投…投げ技
㊣当…当て身技

ヘビー攻撃のコツ

ヘビー攻撃は、「前進ボタンとアクションレバーの同時入力」ということになっているが、実際は「前進ボタンを押しながらアクションレバーを入れる」という感覚のほうが出しやすい。なかなか出せない人はボタンを先に押すことを意識しよう。

「・」のコツ

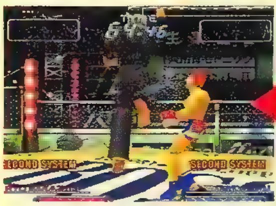
技表の中の矢印と矢印の間に「・」があるものがあるが、これは「・」の前にある入力の技が決まった後に「・」の後の入力をする、ということを表している。つまり空振りで「・」以降の技を出すことはできないということだ。その技が打撃技ならヒット、投げ技なら相手を掴む、当て身技なら相手の技を受ける、という状態になったら「・」の後を入力していこう。



投げ技の場合、相手を掴んでから「・」の後を入力だ。

連続コマンド入力のコツ

突然例を挙げるが、リョウのビルトアッパーの入力時に⬉にレバーを入れた後、技表では⬋となっているが、実は➡に入力しても出すことができる。連続入力時に特に他の技のコマンドとバッティングしていなければどこに入れても出せる場合があるのだ。応用すれば入力が簡単になる技がいくつかあるぞ。いろいろ試してみよう。



ちゃんと技が出てくれる。対応しない技もあるが応用できる。



ビルトアッパーは本来⬉⬋だが、⬉の後➡でも…、

坂崎リョウ



氷柱割り	⇧➡
飛燕疾風脚	前方ダッシュ中➡➡
虎煌拳	⇦➡or⬅➡
ビルトアッパー	⇙⬋or⬉⬋
一本背負い(当)	⬊➡・⬅入れっぱなし

おすすめコンビネーション

左正拳 ➡ → 右中段突き ➡ → 左上段蹴り ⬋ / 右下段蹴り ➡

<龍虎乱舞>

天の構え ⬆ → 気合い右中段突き ➡ → 乱左後ろ上段回し蹴り ⬋ → 乱左正拳突き ➡ → 乱右正拳突き ➡ → 乱右下段回し蹴り ⬅ → 乱右上段回し蹴り ⬋ → 乱左後ろ回し蹴り ⬋ → 覇王翔吼拳 ➡

龍虎の拳・KOFシリーズでお馴染みのリョウ。ゲームの方向性から飛び道具は出せないものの、虎煌拳、飛燕疾風脚、ビルドアッパー、そして龍虎乱舞まで使うことが可能だ。

注目の龍虎乱舞は武力では1発1発入力していくタイプになっていて、慣れないうちは非常に難しいが、かっこいいので是非チャレンジしてほしい。



虎煌拳。飛び道具がないが、そこが武力のテイストだ。

この技を決めろ!!



前方ダッシュ中にレバーを相手方向に入れることで飛燕疾風脚を出すことができる。ダッシュする性質上、相手との間合いを詰めつつ攻撃でき、宙に浮いているので相手の下段攻撃などをすかすこともできるぞ。なにより、出しやすく決まれば気持ちいいというオススメの技だ。

パトリック・ファン・ヒーティング



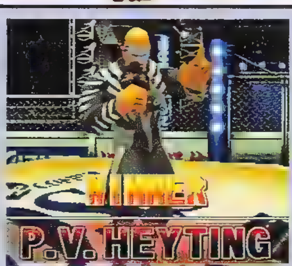
シャークラリアット	⇦➡or⬅➡
ショルダーチャージ	⇩➡or⬇➡
シャークバスター(投)	(⬉)・(➡)
ジャックハマー	(➡)・⬆
フィギア4ネックロック(投)	ジャックハマー後⬅

おすすめコンビネーション

タックル (⬉) → シャークバスター (➡) → ボストンクラブ ⬆ → 片エビ固め ➡ → STF ➡

プロレスラーなので、最初に目につくのはやはり多彩な投げ技各種。重量級にありがちな「もどかしさ」こそあるものの、一度決まってしまえば流れるような連携で「アッ」という間に相手の体力を奪い去ることができる。

また、打撃技が揃っているあたり、アマレスとのスタイルの違いを感じる。ギブアップだけじゃなく、KO勝利も十分狙えるぞ!



2Pカラーは見るからに悪役。マイクアピールはお約束!

この技を決めろ!!



タックル～シャークバスター～ボストンクラブ～片エビ固め～STFと連携する、ヒーティングのスペシャルウェポン。すべて決まれば、相手の体力はデンジャーゾーン突入間違いなしのシロモノだ。ボストンと片エビは組み技になっているので、パワー値が十分ならここでやめてもOK。

パヤック・シピタック



回転肘撃ち	⇦➡
ティープ	⬋➡
カウロイ	⇩⬋or⬇⬋
拳砕き(当)	⬊➡
ゴッコーティーカウ(投)	(⬋)・➡

おすすめコンビネーション

テツ・ラーン (⬉) → レフト・テツ・ラーン ⬊

エスケープ ⬅ → 回転連撃1～2 ➡入れっぱなし → 回転連撃3 ➡

中腰溜め ⬇ → カウ・ロイ・強 ⬋ → カウ・ロイコンボ ➡

ムエタイでは珍しい重量級に入るパヤック。ムエタイの基本は、やはり「テツ」と呼ばれる変則自在の蹴り技。ほかにも、膝蹴り、バックブローのような肘打ちなど、実戦での威力は凶器的。ただし、リーチが短くなってしまうので、間合いをジリジリ詰め、相手にプレッシャーを与える。

重量級だけあって、ムエタイの中量級選手にはない、打たれ強さも心強い。



変則的な、ムエタイの「テツ」。ジワジワとダメージを与える。

この技を決めろ!!



異種格闘技戦におけるムエタイとは「相手との間合いを詰め、牽制に始終し、徐々に体力を奪っていく」という戦法がよく見られる。

そのなかで体力を奪うのに最適な技、「首相撲中の膝蹴り」がある。牽制の手数に混ぜ、執拗に狙い、じっくりと獲物を弱らせていく。

西園寺貴人



合気・上段/中段/下段	←↙or←→or←↖
足取り投げ(投)	(防)＋↓↖
小手返し(当)	↙・↑
入り身投げ(当)	→・←
体返し(当)	↖・↓

おすすめコンビネーション

- 上段両手構え ↙ → 上中段両手構え → → 上中段当て身流し ←
- 中段両手構え → → 上中段両手構え ↘ → 上中段当て身流し ←
- 中段両手構え → → 中下段両手構え ↘ → 中下段当て身流し ←
- 下段両手構え ↘ → 中下段両手構え → → 中下段当て身流し ←

貴人の通常攻撃はすべてが当て身技。この当て身技は上段攻撃なら↗、中段なら→、下段なら↖といったように、相手の技の攻撃判定に応じて使い分ける必要がある。当て身成功後は技表にあるように、追加コマンド入力で投げ技へと派生させられるぞ。なお、コンビネーションも当て身技。厳密には受け流し技だが、上中段、または中下段のふたつの攻撃判定を同時に返せる。



通常攻撃はすべて当て身。打撃ならヘビー攻撃を活用しよう。

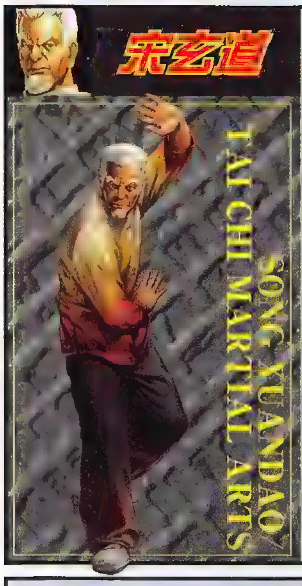
この技を決めろ!!



相手の中段攻撃をさばいたあと、すぐに←を入力すると当て身技の入り身投げが成立する。ほかにも上段攻撃を↗でさばいたあと↑を入力する小手返し、↘で下段攻撃をさばいたあとに↓を入力する体返しを持っているぞ。

これら多彩な当て身技で相手の攻撃を封じていこう。

宋玄道



上拗単鞭（じょうようたんべん）	↖→or↗→
中拗単鞭（ちゅうようたんべん）	←→or←→
下拗単鞭（げようたんべん）	↙→or↖→
転身擺連脚（てんしんはいれんきゃく）	(防)＋←→or←→
旋風脚（せんぷうきゃく）	(防)＋↙↙or↖↖

おすすめコンビネーション

- 中順単鞭（ちゅうじゅんたんべん） → → 蓮下順単鞭（れんげじゅんたんべん） ↘ → 蓮々中順単鞭2 ↗ → 踏脚（とうきゃく） →
- 中捻り（なかひねり） ガード＋← → 転身擺連脚・強 → → 反転擺連脚（はんてんはいれんきゃく） →

齢70にして伝説と称せられる拳法家、宋。彼の繰り出す連撃は、その容姿からは微塵も想像できないほどのキレ、そして破壊力を誇っている。さらに防御状態からのリアクションなど、意外な攻防タイミングにも注目したい。

また、太極拳と言えばやはり「円の動き」。流れに身を任せるような滑らかな動きは、ゲーム中でもしっかり再現されているはずだ。



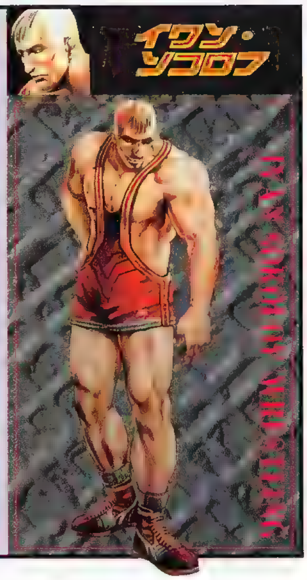
小さな体躯とは裏腹に、ダイナミックな構えから痛撃を放つ。

この技を決めろ!!



ガード状態での特殊なリアクション「中捻り」から、回し蹴りを2連発。基本の威力が高いうえに、中捻りで体を引いて相手の重心が前に出たところを狙えば、カウンター効果で凄まじい威力になる。当然、ガードのままで攻撃を凌ぐこともできるし、中捻りだけでやめることも可能だ。

イワン・ソコロフ

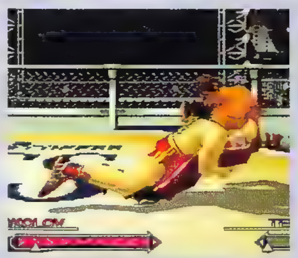


掌底	↗→
引き落とし(投)	↙・↓入れっぱなし
タックル(投)	→入れっぱなし
ヘッドフォール(投)	↙・↓
アキレスホールド(投)	ヘッドフォール後に←

おすすめコンビネーション

- 頭取り ↘ → がぶり ↓ → 引き落とし ↓入れっぱなし → トルコ刈り ↑ → きめ反り投げ ↑
- 打撃構え ↘ → 掌底 → → 上段飛びつき ↙ → ヘッドフォール ↓ → アキレスホールド ←

ソコロフのスタイルは、いわゆる「アマレス」。コンパクトな技を中心に組み立て、確実に相手の体力を削っていく。アマレスの特徴とも言える姿勢の低いタックルと、そこからのバリエーション豊かな組み技の数々は、特にボクサーや空手家のようなタイプにはかなりの脅威に映ることだろう。ただし、打撃面に不安があるのも確か。じっくりとチャンスを窺っていきたい。



アマレスと言えばやっぱりコレ。打撃の下を潜れ!

この技を決めろ!!



頭取りからのがぶりで相手のスタミナを奪い、引き落としでグラウンドに持っていってから、トルコ刈り〜きめ反り投げと派生。初手の有効間合いこそ狭いが、決まればそれだけで試合を決定づけることができるほどの破壊力を持っている。ヘソで投げるその美しさは必見だ!

徐竜誠



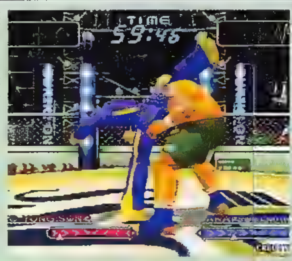
ティミヨ・パンデ・トルリョチャギ	⇧➡
飛び踵落とし	⬆➡
屈み回し蹴り	⬇⬋
後ろ蹴り上げ	⬉⬅
パンデ・トルリョチャギ	後ろ蹴り上げ後 ⬅

おすすめコンビネーション

中段ヨプチャチルギ ➡	下段ヨプチャチルギ ⬊	後ろ蹴り上げ ⬇
クイックチェンジ ⇧	ティミヨ・パンデ・トルリョチャギ ➡	ティミヨ・パンデ・トルリョチャギ ➡
スライドフェイント ⬅	スライド中段ヨプチャチルギ ➡	スライド上段ヨプチャチルギ ⬊

テコンドーはキックが主体の格闘技。その多彩な足技の数々は、華麗にしてダイナミック。よってヨンソンの技は、すべてが蹴り技となる。

目にも留まらぬ連続蹴りから、助走もなしで襲いかかる、空中連続蹴りなど、足を豪快に振り回す。「キックはパンチの3倍のパワー」といわれているだけあって、ガードされてもお構いなしだ。足クセ悪く攻めていきたい。



華麗な足技。このハイキックもミドルからイキナリ来る。

この技を決めろ!!



多彩な蹴り技を装備しているヨンソンだが、そのなかでも強力なのが「飛び踵落とし」だ。文字通りジャンプしてから踵落としを繰り出すのだが、全体重の乗った踵落としは、体重の軽いヨンソンからは考えられないほどの圧倒的なパワーを生み、相手のガードをもはじき飛ばす。

ジャック・デュガリ

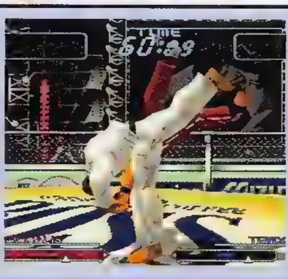


大内刈り(投)	➡・(➡)入れっぱなし
体落とし(投)	➡・(⬅)入れっぱなし
肩車(投)	(⬋)・(⬉)入れっぱなし
縦四方固め(投)	相手仰向け時・足元から⬇
ハエタタキ(当)	⬅・➡

おすすめコンビネーション

弱取り ➡	体落し (⬅)入れっぱなし	横四方固め ⬇	腕ひしぎ十字固め ⬆
強取り (➡)	内股 (⬅)入れっぱなし	横四方固め ⬇	腕ひしぎ十字固め ⬆

さすがに異種格闘技戦ともなると柔道家だって打撃技は使う。しかし、それはあくまで牽制技で、メインとなるのはやはり投げ技だ。その投げ技には大内刈りや体落とし、内股などの基本的なものから、大技の肩車がある。また、体落としと内股に関しては、追加コマンドを入力することで、寝技に持ち込んでいくことができ、さらに追加入力をすれば関節技にも移行できるぞ。



187cmの長身から繰り出される内股は高低差があり、威力絶大。

この技を決めろ!!



コンビネーションの体落とし、または内股を決めたあと、タイミングよくレバーを⬇に入力すれば、寝技の横四方固めに持ち込める。さらに、横四方固めのあと、すぐに⬆を入力することで関節技の腕ひしぎ十字固めへ移行可能。成功すれば大ダメージ間違いなしだ。

暁丸



張り手・上段/中段/下段	⬃➡or⇦➡or⬁➡
封じ手・裏ぶちかまし	(防)＋⬇➡
さばおり(投)	⬆➡・⬅入れっぱなし
外掛け(相手前向き時)(投)	⬅・(➡)or(⬋)・(➡)入れっぱなし
すくい投げ(相手前向き時)(投)	⬅・(⬅)or(⬋)・(⬅)入れっぱなし

おすすめコンビネーション

不動の構え・上 ⬊	下段ケンカ張り手 ➡	昇天投げ ⬇
不動の構え・中 ⬅	中段ケンカ張り手 ➡	ふんづかみ ➡
不動の構え・下 ⬊	上段ケンカ張り手 ➡	のど輪落とし ⬊

暁丸は力士のため身のこなしや攻撃スピードは遅い。しかし、1発1発の攻撃力が半端じゃなく、その攻撃力は一撃で相手を昇天させるほどのパワーを持っている。

基本となる打撃技はやはり張り手。大技には突進して頭突きをくらわし、相手を吹き飛ばすぶちかましがある。また、投げ技は外掛け、すくい投げといった、相撲ならではの技を使うことができる。


相手の技をかわしながら攻撃できる裏ぶちかまし。

この技を決めろ!!



暁丸の持つコンビネーションは、一度大きく構えをとってから技を出すため、攻撃スピードが非常に遅い。だが、相手がガードに徹していたとしても、その上から強引に攻撃を当てられるのでかなり強力。中でも、ふんづかみは思い切り相手を吹き飛ばすので、リングアウトも狙えるぞ。

稼いで応募が人の道！カプコン＋ゲーメスト主催 スコアキャンペーン企画、いよいよスタート！



GIGAWING™

ギガウイング

キャンペーン実施にともない、さらに過熱するギガブーム。
今回の記事で、クリア&稼ぎの基礎を覚え、ドンドン応募すべし!

担当：チーム擬我宇員愚

必見！ワンポイント稼ぎ基礎

実際に攻略する前の準備段階として、知っておきたい情報をまとめてみた。　担当：MVP

春になり、俄然ギガウイングがおもしろくなっている君。このゲームでハイスコアキャンペーンを実施するのはご存じかな？

詳しくは左ページの募集要項を参考にしてほしいのだが、なんと、**毎月スコア申請者上位100名を一挙掲載する前代未聞のスコアキャンペーン「ギガウイング チャレンジ・ザ・ハイスコアTOP100」が、4/30（金）よりいよいよスタートとなった。**

この号からスコアを募集して、まず第1回目集計の締め切りは**5月14日(金)。発表は7/15号（6/15発売号）を予定**している。つまり、1回目の集計期間は、わずか2週間ばかりしかない。

そこで、今回は稼ぎの基礎なるものを解説していこうと思ったりする。この記事を頭の片隅に置いて何回もプレイすれば…ほら、だんだんパターンができてくるでしょ!?

よし、そのスコア、店員さんに確認してもらってはどうかな？確認した？ハイ、最後はゲーメストに付いている専用ハガキを出すだけでいいよ。

倍率のおさらい

ギガウイングの稼ぎの90%を占めているのが「倍率アイテム」による「倍率」。倍率はありとあらゆるものにかかるので、後半に行けば行くほどとんでもない点数が入っていくんだ。

この倍率には、画面左上に表示されている現倍率と、倍率アイテム回収時に小さく表示される加算倍率があるのは知っているよね。

倍率アイテムを1つ取ると、加算倍率の数字が増え、その数字が現倍率にプラスされる。したがって、+5の倍率アイテムを1つ取るのなら、+1の倍率アイテムを5個取ったほうがいい。なぜなら、加算倍率は結果一緒になるが、現倍率にプラスされる回数が5回なので、圧倒的に現倍率が上昇するからなのだ。

要は「質より量」。とにかく「多く取る」のが重要なわけね。ちなみに、加算倍率は面クリア及び自機の死亡で0に戻る。道中のミスは「こりゃ、痛い」のである。

これが、倍率アイテムの超基本。これがわかればあとはパターンを作るだけだ。

チェック1 RFあれこれ

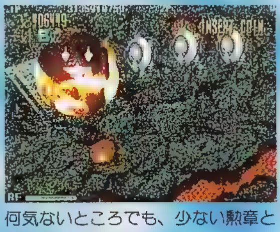
RFの使い方には、いろいろなセオリーがある。そのセオリーを簡単に紹介しよう。

①連続使用

だいたい、普通なら大量の弾がくるところでRFを使っていく。しかし、それ以外のところでRFを使っていくのも細かいところだが重要。

たとえば、RFを使いたいところと、次の使いたいところの間に間隔がある程度あるのなら、その間隔のときにもRFを使っていくのである。そうすれば、微量ながら勲章を出すことができるかもしれないからだ。

また、RFにはただ使って相手に重なるだけで撃ち込み点が入るのも知っておきたい。その点数の基本点は10点だが、連続して入るので、だいたい倍率が1倍でも500〜600点になる。また、このときに複数のものに重なれば点数も倍になるぞ。



何気ないところでも、少ない勲章と撃ち込み点を稼ぐべし。

後半面に行けば1回の重なりでRFの撃ち込み点が1億点以上、そして弾を反射した際の反射弾でがっぽり稼げる。

まとめると、RFは常に間断なく使っていき、なおかつ重なるようにして撃ち込み点も稼ぐのが理想になる。

②反射の工夫

最も重要な反射のさせかた。これが稼ぎに大きく影響するのは間違いない。反射させた

ギガウィング

ストーリー完全版

人はなぜ[illegible]のか？争うのか？
メダリオンに[illegible]された[illegible]は？

[illegible]人の大いなる存在が気まぐれに人を[illegible]けると、人は文明を築いた。人は、幸せにもなったが不幸にもなった。争いを知ったからである。

だが、彼らはひどく面白がり、新たに力持てる石を地に落とした。すると、進歩と戦争が世を覆った。二人は満足げに頷きあった。

太古より繰り返されてきた争いの歴史。連綿と続く歴史の中に途切れることなく書き込まれる、この星の時の流れそのものでもある。その間に多くの文明が[illegible]戦火の中に消えていった。しかし、我々の文明を超えるだけの繁栄を遂げた彼らが、なぜ無窮の闇[illegible]埋もれたのか？

すべての元凶は、天からもたらされた石「メダリオン」にある。

人類に繁栄と滅亡をもたらす石メダリオン。過去の多くの文明もこの石を求め、争い、そして消えていった。力を手に入れた古代文明の支配者たちは、より強力なメダリオンを手中に納めるべく、全世界規模の戦争を引き[illegible]。それは、[illegible]れた文明を持つ彼らを歴史の[illegible]へと追いやるほどの[illegible]争いだった。

力を求めつづけた果てにあったのは無だったのだ。

そのような戦争が、この星では[illegible]となく行われた。それゆえ、すでに地表にはここ数千年の遺物しかなく、それ以前の発達した文明の物は地中深く、あるいは海中に没したものしか残っていない。

だが、なぜ彼らはそこまでメダリオンを求めるのか？それは、メダリオンに仕組まれた巧妙な罠ゆえだったのである。力に魅入られる生物の心理を利用し、それを求め争わせる状況を作り出す。

メダリオンは星の[illegible]である生物に、新たなる力を与えると共に、戦争を引き起こすための道具でもあったのだ。

我々の気付かない存在は、メダリオンを用いて世の争いへと介入している。水槽の魚が、自分を観察する人間を理解できないように、人もまた人知を超越した存在によって観察されているのだ。

戦争とは、一時彼らの退屈を紛らわすためのゲームでしかないのかもしれない…。

そして、194X年。再び世はメダリオンを求め騒動し、争いの炎が世に広がった。数多くの国が、覇権を手中にすべく強力な兵器を生み出し、戦場へと投入していった。人類史上[illegible]破壊が繰り広げられていく。人が築き上げた文明もまた、無に帰そうとしていた。

だが、石を持つ者たちの前に現れた一人の人物により、人類にもメダリオンを破壊する力が与えられる。彼は、未知のメダリオンの封印された場所と、世界中の稼働している隠された古代文明基地の場所を告げ、選ばれし四人の前から姿を消す。

それぞれ、戦いを避けられぬ理由を持つ四人は、[illegible]の空へと飛び立つ決意をする。

果てしなく続いてきたメダリオンを巡る戦いの物語に、新たな一幕が[illegible]られようとしていた。この戦いが、その最終[illegible]になるのか、歴史はまだ答えを出していない。

弾をきちんとすべて回収できるようにするため、なるべく落下してくる倍率アイテムは左右の幅が少ないほうがいいわけだ。
　これを実践する場合、相手の弾に対する位置が自然と決まってくる。
　それは、
●重なる
●斜め
の2つだ。
　相手の大きさが大きいときは、重なっているだけですべての弾を当てることができる。が、小さい場合は反射した弾が相手を通り越してしまい、倍率アイテムにできなくなるので注意。こういうときは相手の目の前に陣取る形にしていくと弾をすべて倍率アイテムに換えることができるぞ。
　斜めに位置するのは相手の弾が1門からでないときに使う方法で、おもに中型機に使う。斜めに位置していれば、反射した弾が相手に当たる場所がほぼ一定なので、倍率アイテムがばらけることなく一筋の落下になりやすいのだ。



大きい円にバンザ〜イ。このあと右の弾は反射させられるのだ。

③弾を出させてから使う
　非常に当たり前だが、敵から離れて弾を大量に出させてから使ったほうが倍率アイテムが多くなる。当たり前だね。
　これに付随して、敵をわざと残してそれに別の反射弾を当てるテクも重要。とくに、後半面はザコを残していくといい場面がちらほらあるぞ。
④反射の最後を使う
　RFを使うと、円形のバリアが出現するが、RFが切れる直前にひときわ大きな円になるのは知っているかな？
　この大きな円にも反射能力はきちんとあるので、小さいときには弾に当てないようにして最後の大きい円で反射させるようにすると、反射のタイミングを遅らせることができて、結果的に回収が楽になるところもあるのだ。覚えておけばいろいろなところで回収が楽になるぞ。

ボス戦で一考

　ボス戦では弾が多いのにともなって、倍率アップの大チャンス。道中の加算倍率があるので、たとえ＋1の勲章でもかなりの上昇率である。
　したがって、ボスはタイムオーバーギリギリの01秒で倒していくようにして、あとはなるべくRFのみでダメージを与えていくようにするのが理想。弾の多い攻撃を狙ってRFをするために、攻撃の薄い形態やパーツは速攻で破壊していくのも重要である。

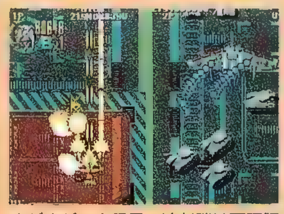


タイム01まで、粘るだけ粘れ〜い。とくに前半面は重要だね。

　また、前半面なら、ボスを逃がしてもいいからとにかく倍率アイテムを回収し、現倍率を上げていくほうが後半面で役に立つ。こうすると、ボスブレイクの点数が入らないものの、実はそこまで響いてこない。現倍率は最後までかかわるものに対して、ボスはそのとき1回のものだからだ。
　また、例え破壊失敗でも落胆するな！逆に、焦って破壊しようとして倍率アイテムの回収がおろそかになったときのほうが、後半で点数の伸び悩みに落胆するだろう。

中型機に注目!!

　一度にたくさんの弾を吐いてくる中型機。ほっとくと連射弾をもう一度吐いてきて…。この中型機、実は、
「破壊直後にも存在判定だけは残っている！」のだ。
　つまり、破壊直後でもRFの反射弾が当たれば、倍率アイテムに化けるのだ。
　わかりやすく言えば、中型機の出す弾は、1度目の連射弾を画面の隅のほうで引きつけつつ、2度目の連射弾を見てからRFしていくと、2つの連射弾を倍率アイテムに換えることが可能。1度目の連射弾にすぐRFをして破壊すると非常にもったいないぞ。
　たいてい中型機は続けて何機か出てくるところが多いので、結果的に2度当てが積み重なれば1度当てに比べてかなりの差が出てくる。ぜひ、実践投入していってほしい。



まだまだ。1回目の連射弾は画面隅で引きつけて…、



2回目の連射弾が見えるぐらいでRF発動！これだよ、コレ。

CAPCOM + GAMEST PRESENTS

GIGAWING

チャレンジ・ザ・ハイスコア TOP100

参加方法のお知らせ

　全国1位のプレイヤーのみしか掲載されない従来のハイスコアとは違い、このスコアキャンペーンは、文字通り**"上位100名を、毎月一挙掲載"**という大胆なシステムを採用。見事ランクインすれば、キミの名前、スコア、スコアを出した店名がゲーメスト誌上にドドーンと掲載されるぞ！
　スコアは**各回ごとの集計**となるので、一度失敗しても、再び掲載されるチャンスあり。上級者はもちろんのこと、**スコア初心者のプレイヤーや、中級者レベルのプレイヤーにとっても気軽に参加しやすいシステムとなっている**のが大きなポイントだ！
　また、第1回〜第3回の集計結果から、見事上位100位にランクインしたプレイヤーには、**カプコンからキャンペーン専用のオリジナル認定証（非売品）をプレゼント！**下記のルール、募集要項をよく読み、今すぐキャンペーンに参加してほしい。熱愕のスコア申請を、待ってるぜ！

ルール
●ギガウイングが設置されている店舗なら、どこでも参加可能です
●原則的に、1Pプレイ時のスコアのみを集計対象とします
●使用機体は自由。全機体を対象とします
●各回ごとに、**お1人様1枚、1機体のみの申請**とさせていただきます（複数の申請、複数の機体の申請は原則的に無効扱いとします）
●連射付きの有無は関係ありません。どちらでも申請可能です
●ゲームの難易度および残機設定等は、工場出荷設定に準じます
●**スコアの申請は、必ずゲーメストに付いている「ギガウイングスコアキャンペーン専用ハガキ」にて　ご応募ください（当日消印有効）。このハガキ以外のスコア申請は原則的に無効扱いとしますので、ご注意を**
●スコア申請時には、**必ず店舗の確認印を押す**にお願いします。この確認印がない場合、無効扱いとさせていただきます

応募要項
①ゲーメストに付いている「ギガウイングスコアキャンペーン専用ハガキ」の記入欄に、スコア以外の必要事項を予め記入しておいてください。
②そのハガキを持参し、実際にゲームをプレイ。申請したいと思うスコアが出たら、そのスコアをハガキの記入欄に書き、店舗スタッフに必ず確認してもらってください。
③スコアを確認してもらったら、証明となる店舗確認印を押してもらい、50円切手を貼って、各回ごとの規定締め切りまでに、ゲーメスト編集部あてまでご送付ください。

各回の申請締め切りと、結果発表について
●**第1回目掲載　7／15号（6／15発売号）※5／14（金）申請締め切り**
●**第2回目掲載　8／15号（7／15発売号）※6／11（金）申請締め切り**
●**第3回目掲載　9／30号（8／30発売号）※7／16（金）申請締め切り**

特典
　第1回〜3回のトータル累計結果で、上位100名に見事ランクインしたプレイヤーにはカプコンオフィシャルによる、「キャンペーン専用オリジナル認定証」を贈呈。

問い合わせ先
TEL 03-3293-9324、ゲーメスト編集部　担当：山下まで（毎週月曜日の13：00〜17：00のみの受付、この時間以外の受付、およびキャンペーン以外のご質問は一切受け付けません）

STAGE7 メダリオン&ストレンジャー

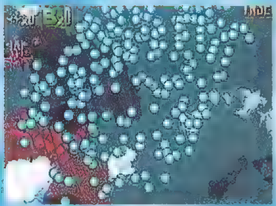
いよいよ大詰め!!ここですべての決着を!!
重要なのは「タイミング」と「重なり」だけだ。

担当：スー

1コインでステージ6を抜けられたプレイヤーのみに、メダリオン&ストレンジャーへの挑戦権が与えられる。

すべての攻撃に対し、完全なパターンをもって対抗すれば、それほど怖くはないはず。だが、ストレンジャー第3形態だけは、かなりキツく、ボンバーが1発だけ必要になる。

よって、STAGE7への到達目標は、最低で「残機0ボム1」としたい。タコミスで終わると悲しいので、欲をいえば「残機1」で臨みたい。


とはいっても、パターンがうまくいかなければ水のアワ。落ち着いて!!

第1形態

ステージスタートとともにデモが入る。これが終わってから、メダリオンが第1射を始めるまでに、画面左下で待機。最初の攻撃は自機を狙う（写真1）ので、右へ移動。

写真1の攻撃の4回目と同時に、全方位弾を撃つ（写真2）。ここでリフレクトフォース（以下RF）を発動させ、無敵時間を利用してメダリオンに撃ち込む。2度目の反射が終わったら残りの無敵時間で、メダリオンの左下へ移動。

すると、メダリオンから小さいメダリオンが4つ射出される（写真3）。放っておくと、極太レーザーを一斉に発射するので、それまでに本体メダリオンからの弾を避けつつ、左の2個を破壊する。

同じく小メダリオンを左に4つ→右に4つずつ放出する（写真4）。そのまま左で待機しつつ、右をやり過ごし、左側が射出されたら右へ。

次に、メダリオン本体から3WAY弾と2WAY弾が交互に発射される（写真5）ので、徐々に左へ。

すると、本体から緑の弾を垂れ流すように発射する（写真6）。RFを発動させ無敵を利用し、メダリオンに重なって撃ち込むと、ここでメダリオンを破壊でき、そしてここでついにストレンジャーとの対決に入る。

まずは、5WAY弾を円を描くように発射する（写真7）。5WAYと5WAYの間を左右の動きだけで回避。攻撃が止むと、すぐに6WAYを発射するので（写真8）、ここでRFを発動させる。

するとストレンジャーは右上に移動し、全方位弾を発射しつつ、左に移動する（写真9）。左下でRFの回復を待ち、回復後RFで弾を反射しつつ撃ち込もう（写真10）。

全方位弾の第2射が始まってもRFが回復してないので、画面中央で弾と弾の間を抜けるように回避する（写真11）。自機の翼には当たり判定がないので、難しくないだろう。

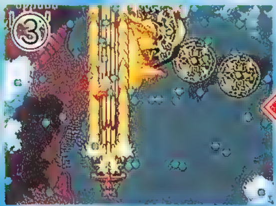
そして、第3射目を引きつけてRFを使い、ストレンジャーに重なって撃ち込む（写真12）。うまくいくと、ここで第2形態へ移行するぞ。



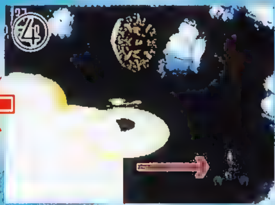
レバーで一定距離を刻みながら、少しずつ右へ移動。流れ弾に注意。



この全方位弾と同時にRF。発動と同時に特攻して、ダメージを稼ぐ。



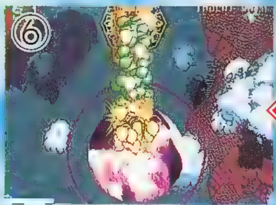
バラまき弾を避けつつ、左2つの小メダリオンをレーザー発射前に破壊。



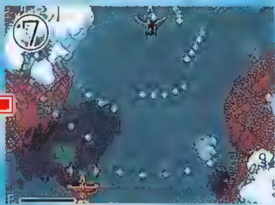
左へ射出された小メダリオンを、やり過ごしつつ右へ移動する。



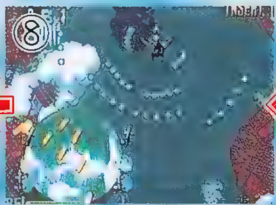
右から左へ大きく3WAYと2WAYをかわす。最後の2WAYに注意。



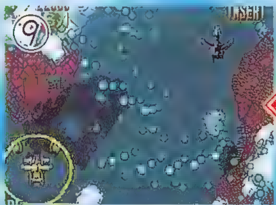
ここでRFを使って、メダリオンに重なる。無視しても自爆するのだが。



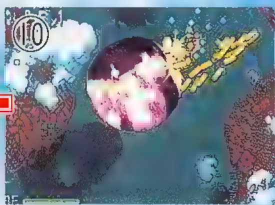
この位置で5WAY弾と5WAY弾の間を、左右移動だけで軽くかわす。



一瞬攻撃が収まったら、すぐにRF。6WAY弾を返しつつ重なる。



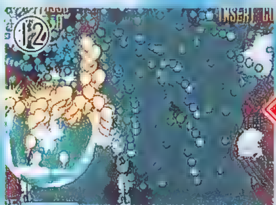
この位置でRFの回復を待つ。前のRFが遅れてさえいなければいい。



そしてRFが回復したら、全方位弾を反射しつつ、また重なる。



第2射中はRFが間に合わないので、写真の位置で全方位弾をやり過ごす。



第3射を多少引きつけてRF。重なって集中的にダメージを。

幕間台詞集

「メダリオンがあいつにやられている!? 一体どうなってやがるんだ」「ふふ、この数万年にずいぶんと人も変わったようですね。このメダリオンを破壊する石を持つにいたるとは…」「何をごちゃごちゃ言ってやがる。おまえがいろいろな国を操っていたのか!?」「私が直接賭けに手を出したとなると、あの方が怒りそうですが…まぁ、目をつむってもらいましょうか。それでは行きますよ！」「あぁ、相手になってやるぜ。そして、俺は勝つ！」

「黒い機体…まさか、石を持っている？そんなことが…」「できるのですよ。なぜなら、石は私たちが生み出した道具だからです。実際、人間は今までよく戦い、私たちを楽しませてくれましたよ。でも、どうやらそれも終わりが近いようですね。それも、この戦いによって決まること。人類の存続を願うなら、このメダリオンを破壊しなさい！」「あなたは…いえ、誰であろうと、私は人をもてあそぶ真似はさせない。力を求める人が世を乱すなら、その元凶をすべてなくすだけ。言葉どおり、その石破壊させてもらうわ！」

「なんだい。なんで、お前が出てくんのさ！しかも、石を操ってるみたいじゃないか。あんた、何者だい？」「さて、それは語ってもせんなきこと。あなたに理解できることではありません。それに聞いてどうなることでもないでしょう。あなたには行動がお似合いでは？」「ふん、言ってくれる！別にあたいも、あんたが何者かなんて知りたくもない。要は、その石さえ壊せりゃそれでいいんだ。戦えというなら相手しようじゃないか！」

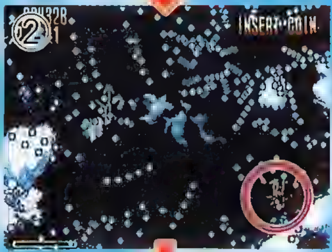
「メダリオンを操っている？やはり、私も手のひらの上で踊らされた者に過ぎないのですかな？」「お久しぶりですね。あれから30年ぶりですか？あなたにはささいな瞬間でも、我々にすれば大きなうねりにも似た時間ですのね」「あのときいただいた石は、確かに妻を不死にしました。そして、私にも人を超える力を与えてくれた」「ではその対価を払っていただきます。人の滅亡と存続、我々の賭けの決着をつけるのは、どうやらあなたらしい」「いいでしょう。二度と人を賭けの道具にできないよう、その石は完全に破壊します」

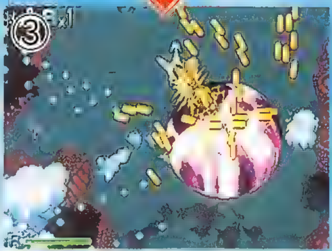
P.S.MESSAGE G 高校合格しました。これもひとえにぜんじさんをはじめゲーメスト&ライターの皆さまのおかげです。／埼玉県　P.N.つとくえ君　◆高校合格できておめでとう。ゲームで何事も頑張ればできるようになるということを学べれば、多少は学業にもプラスになるかな？（ぜんじ）

第2形態

第2形態へ突入すると、ストレンジャーは画面中央へ移動し、渦巻き状の弾を3連射する（写真1）。それを画面中央下で回避。その直後に緑の連射弾を3セット撃つので、画面右下に移動しつつ回避する。
　次にストレンジャーは、高速移動しながら、渦巻き状の弾をバラまくので、これを画面右下で、あまり大きく動かずに小さく避ける（写真2）。
　ストレンジャーは9回移動した後、こちらに向かって先ほどの連射弾を撃ってくるので「そろそろ止まるな」というところにRFを展開（写真3）。重なりつつ撃ち込んで、無敵状態が切れる前に、今度は画面左下に移動する（写真4）。これは、1回目と2回目の渦巻き弾の渦巻きの方向が逆のためだ。
　先ほど、右下で回避していたのと同じように、渦巻き弾を小さく回避する（写真5）。このとき、渦巻きのカベとカベの間に入り込むようにして避けるのがコツ。まちがって画面上に追いやられてしまうと、まず死が待っている。
　そして同様に、ストレンジャーは9回移動を終えると、緑の連射弾を撃ってくるので、このときちょうど回復するRFを展開する（写真6）。
　先ほどとは逆に、また画面右下へ移動（写真2へ戻る）。RFの回復が間に合わなかった場合は、渦巻き弾の後部をかすめるようにして、右へ移動しつつ連射弾も回避。くれぐれもRFは緑の連射弾に対して使うこと。渦巻き弾に使っても、ストレンジャーに入るダメージが少ないためだ。
　これを3～5回ほど繰り返す（機体によって異なる）と、いよいよ第3形態へ突入していく。

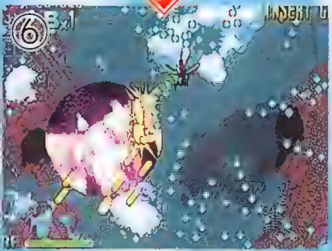

①画面中央で渦巻き弾をかわして、連射弾をかわしつつ画面右下へ。


②この位置で渦巻き弾を小さく避ける。ここからあまり動かずに。


③ストレンジャーが止まる手前でRFを。そのまま撃ち込め!!


④RFの無敵が切れたら、すぐに画面左下へ。勲章は見逃しだ。


⑤右下で渦巻き弾をかわしたのと同じように回避。狭いけどね。


⑥緑の連射弾発射までに、ちょうどRFが間に合う。また右下へ

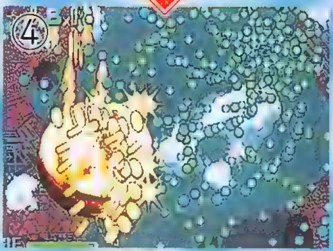
第3形態

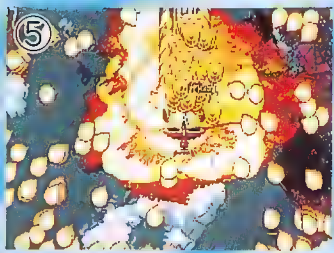
第3形態はハッキリいって「弾避け」はいらない。必要なのはボンバー1発のみ。
　まず、ストレンジャーは画面左上に移動し、そこから多重全方位弾を発射しながら、右に移動してくる（写真1）。多重全方位弾の一番外側を大きく回避したと同時にRFを発動（写真2）。そのままストレンジャーに特攻し、リフレクトが終わるまで撃ち込む。
　リフレクトが終わったら、そこでボンバーを発射（写真3）。そのまま画面下に下がり、ボンバーの効果が切れるとRFが回復しているので、もう1度RFを展開し、ストレンジャーに特攻。RFの効果が切れるとほぼ同時に、第1射もそこで終了（写真4）。
　そして第2射が始まったら、少しだけ引きつけてRFを展開しつつ撃ち込む（写真5）。これで破壊できるハズだ。
　もし残機0ボンバー0でここまできたならば、この攻撃を回避せねばならない。できるだけストレンジャーの正面で左右に小さく回避。集中だ。

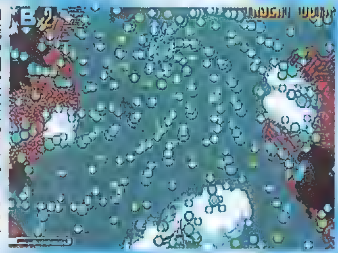

①ストレンジャーは左へ移動し、そこから多重全方位弾を発射。


②第1波をかわしたら、すぐにRFを発動させ、重なりにいく。


③2回目の大きな反射が終わったと同時にボンバー発射っ!!


④そしていったん下がって全方位弾を引きつけ、RFを発動。


⑤第2射が始まったら、RFで重なってオワリ。つしゃあーっ!!


自機の判定は非常に小さいので、かわせないこともないが…。

そしていよいよ…

対ストレンジャー戦の勝利のカギは、「RFの無敵を利用した、張り付き&撃ち込み」だ。やはりオプションの攻撃が強力なので、オプションをストレンジャーに重ねるのがコツ。これができれば、クリアはもらったも同然だ。
　そして次回からは、お待ちかねの稼ぎ攻略がスタートするぞ！機体別はあるのか!?1面の目標スコアは!?スコアアタックキャンペーンも開始されたのでぜひとも参考にしてほしいッ―乞うご期待っ―

P.S.GAMEST Q&A G
Q：いわゆる「縦画面」ってポリゴン使えないんですか？／広島県　P.N.闘魂カレー味君　A：そんなことはありません。ただ、近年は家庭用互換基板がポリゴンの多くを占め、家庭用への移植を考えてアーケードゲームも作られるので、横画面がほとんどなのでしょう。（ぜんじ）

マップから全体を捉えろ！

Get skill to be 「AWESOME」!

アドバンストテクニック集

ターボは自主規制中。
最終回までガマンしてくれい。

担当：はまー

CRAZY TAXI™



今号はインタビュー特集で、クレイジータクシー開発者の菅野氏が出ているぞ。P.12を要チェック！

クレイジーターン

停止後の次の進行方向が正面でない場合、Uターンかそれに近い修正を迫られる状況は少なくない。特に狭いところでは、下手にクレイジーダッシュをしてしまうと壁にぶつかってあらぬ方向へと弾かれ、致命的なタイムロスになることもある。そういうときは焦ってダッシュを使わず、**「スタート前からアクセルとハンドルを全開にし、動き出す直前にギアをR→D（クレイジードリフト操作）」**としてみよう。すると、クルマは走っていないのに、その場で素早く車体の方向を変えることができる。目的の角度になったら、改めてクレイジーダッシュをして急発進すればいい。きちんと入力すれば、ターン中でもキャンセルしてくれる。

ちなみに、D→Rでは効果が薄いので注意。



アッという間にターン成功！足りなかったら連続入力しよう。



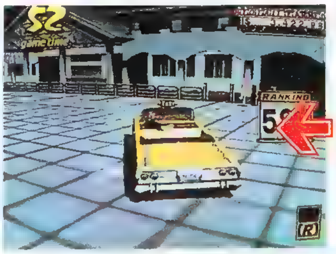
Cダッシュと違って、最初からベタ踏みなのがミソ。タイミングよくギアガチャすれば、

クレイジーバックダッシュ

クレイジーダッシュの操作は「アクセルを離す→ギアをDに入れた直後にアクセル全開」だが、**この時ギアをD→Rを入れると、スゴいスピードでバックすることができる。**障害物に正面衝突した後でも素早く立て直せるのはもちろん、目的地到着後に後方にいる客を拾う時など、特に後半の複雑なエリアでは非常に役立つテクニックだ。バックダッシュ→通常のクレイジーダッシュということもできるので、ターンするスペースもないぐらい障害物に密着してしまったらコレを使おう。



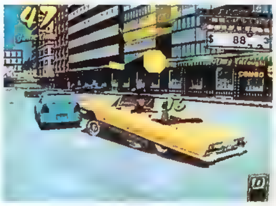
ムリに次を考えてSPEEDYを逃すぐらいだったら、まずは激突して止まってしまえ。



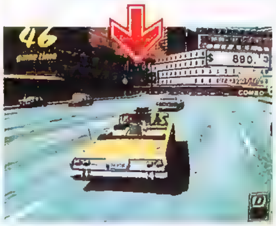
バックダッシュでスペースをつくったら、速やかに通常のダッシュで立て直そう。

ドリフトキャンセルダッシュ

クレイジードリフトは、素早くターンできる反面クルマがスべってしまい、制動が難しい。しかし、このスべっている最中にクレイジーダッシュを入力すると、いきなりグリップが回復して直進できる。中盤から終盤にかけて、特にビル街などは直角カーブが非常に多いが、これを使えば対向車線へはみ出ることなくクイックに曲がることが可能だ。



引きつけてドリフトして一気に向きを変え、



すかさず入力！制動が楽なだけでなく、減速率も低いぞ。

1周できる？リバースモード

リバースモードとは、つまり「逆走」。やり方は、**「キャラクター選択時にギアをRへ入れっぱなしにして、スタートボタンでキャラクター決定」**とすればOK。ハイウェイ以降の難しいエリアをいきなり体験できるので、「どうしても先へ進めなくて…」という人は、一度試してみてもいいかも。



リバースでヘリポートまで行くと、まさに飛び立つ瞬間を見ることができる。が、基本的にはやらないほうが長く遊べる!?

P.S.GAMEST Q&A G　Q：どの雑誌もそうなんですけど、3月30日発売なのに4月30日号のようにどうしてひと月先の表示になってるのでしょうか？／埼玉県　P.N.わたし君　A：厳密に言うと、前前月の21日から表記できる。例：4月21日発売号なら、6月号（6月30日発行）といった表記を付けること←

駐車場～教会



とりあえず直前の見通しが悪いので、マップを覚えて「準備」できるようにはしておきたい。止まる時は、角にある看板に横付けすれば、どんなにスピードが出ていても一瞬で止まることができる。

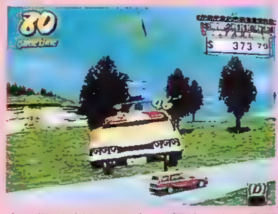


右の神父を拾う時は右向き、左は左向きで（当然か）。

次の客は、店のすぐ横、もしくは対向車線の曲がり角手前にいる神父を乗せよう。店の裏にいる女の子は「Hell-port」か「Popcorn Mania」行きなので、基本的にバクチ。多少ロスになっても、その先にいる黄色を拾ったほうがいい。

POINT B

丘の上まで道が蛇行しているが、ここはド真ん中を突っ切ってタイムを短縮したい。「Hell-port」へ行く場合は右、「R．B．station」より先の場合は左を進もう。



左へ行く時は、まずこの電柱の左を目標にジャンプし、一般車を跳び越える。



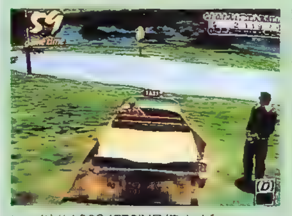
次の電柱も左から入り、対向車線のさらに左から合流しよう。



ここまでくれば、エリア的には一区切り。まわりの客に合わせ、止まり方を変えていきたい。停止エリアのすぐ下に赤いマークの客がいる時は、かなり手前から十分に減速し、できるだけ近い位置に教会向きで止まる。神父を降ろしたらすぐにバックし、この客を乗せよう（行き先は「Hell-port」）。

ここにいない時は、少し先にいる数人の中から、やはり赤いマークの客を乗せる。オレンジの客は、かなりの確率でUターンするハメになるので、やめたほうがいい。

また停止時にドリフトしてUターンし、通り向かいにいる黄緑色の「Baseball stadium」行きの客に賭けるというテもある。



コイツは99%野球場行きだ。



ゲーム的には、目的地として特にこれといった特徴はない。縦に長いので、ドリフトではなくR＋ブレーキで丁寧に減速し、エリアの手前ギリギリで止まるのがベスト。

次の客は、すぐ後ろにいる赤の「Kentucky Fried Chicken」行きの客（50mぐらい歩けよ……）か、通り向かいにいる「R．B．station」行きのグラサンがいい。どちらもいない場合は、道なりにまっすぐ進んで「Kentucky～」の横にいる神父をつかまえよう。



駐車場からジャンプしてきた時は、写真のあたりにドリフトしてぶつかると早い。勢い余ってオーバーランしないように。



こんな感じでケツを引っかける。

次の客は、右の歩道にいる神父（「Church」行き）がオススメ。階段の中央で待っている客は、まれに「Square park」まで戻されてしまうことがある。ちなみに、一気に先へ進みたいのであれば、階段を昇ったところに「Baseball stadium」行きの客がいることがあるので、コイツを拾っていくといい。

POINT A

ここのクランクは、駐車場の2階まで上がってしまえばショートカットできる。ただ、駐車場だけあって一般車がたくさん止まっているので、これにぶつかるとかえって遅くなりかねない。入る前に軽く減速しつつドリフトし、着地と同時にクレイジーダッシュして通路を抜けていこう。



十分に減速しつつ右60度ぐらいを向いて入り、



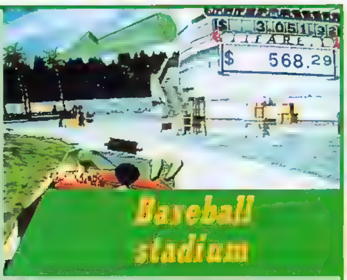
着地と同時にCダッシュで立て直す。ここは安全第一で行こう。



P.S.GAMEST Q&A G →ができる。どういった意味があるのかというと、その雑誌の情報の鮮度は最低限その時期まで保証しますよ、といった意味合いなのだ。後は返本期間の目安になっている。雑誌の場合は返本猶予期間が発売日から最高3カ月。それまでの間だったら置いてある店もあるということだ。（編）

ヘリポート〜ハイウェイ





停止エリア内に電話ボックスその他諸々が固まって置いてあるので、これにぶつかって減速、停止しよう。ただ、ここにいる女性客のマークが黄色だった時は、「Heliport」行きになっている。この場合は慎重にブレーキングしつつ、後輪がギリギリ入るぐらい前に出て停車し、降客と同時に拾ってしまうのを防ぐように。黄緑色だった場合は「Police station」行きなので、そのまま拾ってOK。

ここに客がいなかった場合は、少し先まで進んで黄緑色の客を探す。黄・オレンジ・赤の客は、確実に戻されてしまうので注意。



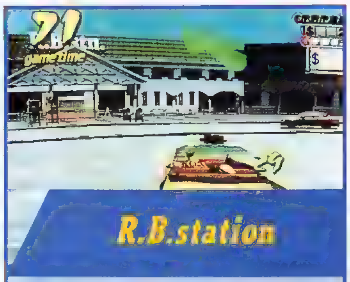
ヤツが黄色い！タイム表示の下の角あたりまで避難しよう。

POINT D

目的地が「R.B.station」でないときは、ここから駐車場に向けてダイブすると大幅な近道ができる。落下後は、右側の壁に沿って進むのが理想。



初めて見たら誰もが驚くシーン。落ちる前に焦って内側の壁に激突しないように。



「駅」というだけあって、客の数もかなりのもの。まずは右側からドリフトで入り、車道方向を向いて止まろう。

どの客を乗せるかだが、ヘタを打つと「Heliport」方面へ戻されてしまうので、ここは先へ進める客をキッチリ把握しておきたい。ほぼ確実なのは、駅から見て右側にいる緑の女性客と、中央の草地にいる妊婦（ただし、こちらはまれに戻されることがある）。また、停止エリア内か、駅に向かって右にいる赤マークの客も、大抵「Baseball stadium」行きとなっている。ここからの逆走は、混んでいるうえにショートカットできないため、かなり難しい。できるだけ逆走は避けよう。



オレンジはすべてハズレ。赤はヘリポート行きのこともあるが、緑でハズすよりはマシかも。



停止エリアが高台になっているので、少しジャンプして入ることになる。右側から入り、左向きにドリフトして奥の壁にぶつかって停車しよう。

さて、このへんから客の選択が難しくなってくる。特に写真の位置にいる客は、

オレンジ……Baseball stadium
黄緑……FILA
緑……Police station

と複雑。ここが黄緑だった時は、すぐ奥にいる赤い「R.B.station」行きの女性客を乗せよう。



すべてはコイツの機嫌次第。今は緑なので乗せてOK。

POINT C

丘を越えると、蛇行した車線でしかも混雑しているエリアに出る。とくにコンボを稼ぐつもりがないのであれば、右の建物の入り口沿いにショートカットできるポイントがあるので、ここを通っていこう。



意外と微妙なハンドル操作が要求されるが、混雑に突っ込むよりはラク。

POINT E

このひたすら長いハイウェイは、コンボを稼ぐには絶好のポイント。できれば対向車線のド真ん中を走り、スルーボーナスを高くしたい。黒い線が引かれているので、それを目印に細かく調節しよう。

ただ、さすがにロータリーのあたりではキツいので、頃合いを見て走行車線に戻るように。その際、勢い余って右の壁沿いまで行ってしまっても、一般車と壁の間を通れるので覚えておこう。



ビル街から戻ってくる時は、逆走時の通行量が多い。50コンボ以上出ることもあるぞ。

発覚! 隠し機体出現コマンド



来たぜ3種の隠し機体！面白そげなヤツが揃ってるぞ。

コイン投入後、タイムカウント中に１秒以上の間隔で

↑↑↓↓←→←→AB

一度入力してしまえば次からのプレイで入力する必要はない。逆に出現していないお店があったら大きな心で入力してあげよう。入力されていない場合でも、ある条件を満たした時点で登場する。

隠し機体発覚!

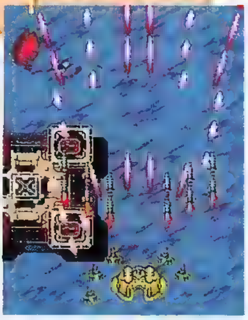
BATTLE BAKRAID
バトルバクレイド

何と3機体もの隠し機体が使用できることが判明した。どの機体も面白そう…おおっと、ランダム面2面の攻略もお見逃しなく。

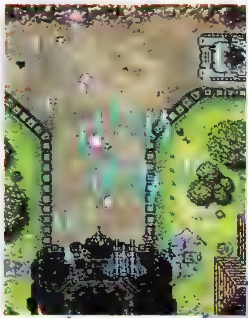
7号機 SOLID RAY



Main shot:20mm機関砲
Side shot:SOLID MISSILE



奇妙な外見が目を引くソリッドレイのサイドショットは、発射されたあと前方に直進するソリッドミサイルだ。その一発一発の破壊力は非常に高く、敵に接近すれば恐ろしいまでの力を発揮する。



敵を自動追尾するサイドショット、ハンターレーザーは一度敵をロックするとその敵を破壊するかほかの敵がレーザーに触れるまで固定されたままになる。他の機体とは違った攻略が可能な機体だ。

6号機 STEEL BAT

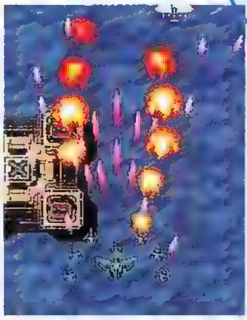


Main shot:35mmキャノン砲
Side shot:HUNTER LASER

5号機 FLAME VIPER



Main shot:50mmキャノン砲
Side shot:HELLS FLAME



この機体のサイドショットは魔法大作戦のチッタ（ホーミング使用時）に酷似していて、炎が敵の方向へ自動的に揺れ動くようになっている。当たり判定も小さく、とても扱いやすい機体だ。

君はもう見たか？ 倍率と10万点勲章

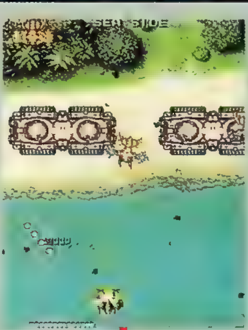
画面上部のおいしそうな数字の秘密を教えよう。

画面上部にときどき表示される×2、×4といった倍率。お察しの通り、ズバリこれは敵の点数にかかっている倍率を表している。

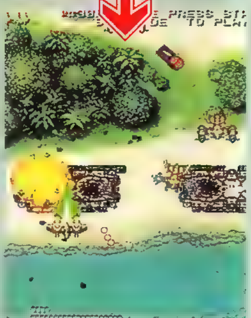
この倍率は中型機や地上物を、ある時間内に連続して破壊することでかかるようになっていて、その敵を倒していくごとに2倍、4倍、8倍、16倍、という風に上がり最高64倍までになる。それと覚えておいてほしいのが、ボンバーを使えば倍率の継続時間を延ばせるという点。これはかなり重要だ。

また勲章が1万点まで育っていれば、倍率の時間が継続しているときに出現した勲章はすべて10万点の勲章になる。勲章を出す地上物はできるだけ倍率をかけてから破壊するようにしよう。

200万点ごとに1UPアイテムが出現するので、20個10万点勲章を取ればそれだけで残機が1機増えることになる。こりゃ狙うしかないよね。



たとえばこの場面なら、



中型戦車に少しずつダメージを与えておいて、



片方の中型戦車を破壊したら急いでもう1台を壊しにいく。



2台目を壊した時点で倍率が掛かり始める（×2）。



さらに建物を壊すと×4、×8と倍率が上がっていく（建物からは10万点勲章が出現）。

怒涛の10万点勲章ラッシュ!

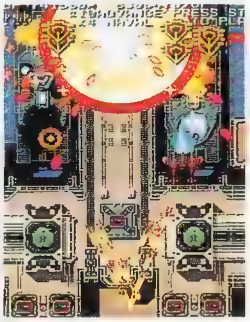
ステージ NAVAL

このステージにはお手軽に10万点勲章を出せる場所がある。もし、1万点まで勲章が育っていれば、大幅なスコアアップが望めるぞ！

担当：KMT

ステージ道中

このステージをプレイする上で注目してもらいたいポイントは、左のマップ上A〜Cの3つの区間だ。まずはA区間について説明していこう。この区間では、敵の中継基地とその直後に配備されている巡洋艦×2と戦うことになるのだが、実はこの場所、絶好の稼ぎ場所となっている。



巡洋艦が出現したら、2隻の中央あたりにボンバーを発射してみよう。

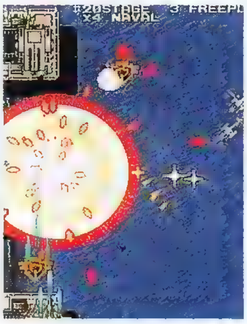
というのも、中継基地上の中型砲台はすべて倍率がかかるようになっており、しかもその直後に出現する巡洋艦は、中央部と後部にある小型砲台を破壊すると勲章が出現するようになっているから…。要するに、中継基地上の中型砲台で倍率をつなぎ、巡洋艦の小型砲台を破壊すれば、10万点勲章をザクザク出すことができるのだ（もちろん勲章が1万点まで育っていればの話だが）。

ちょっと頭で考えてみると、複雑で難しく思えるかもしれない。だが、実際にはボンバーを使えば簡単に稼ぐことができるので、ぜひともチャレンジしてみよう（上の写真参照）。ちなみに、ボンバーを使った後は、巡洋艦の残骸も破壊するのを忘れないように。残骸には倍率がかかり、残骸1つにつき5000点入るので、うまくいけば5000×64倍で32万点もの点数を稼ぐこともできるぞ。

続いてはB区間。この区間では、画面中央に巡洋艦、画面の左右には復活砲台が3基ずつ配備されている。

ここで注目したいのは、復活砲台は破壊すると必ず勲章を出すという点。これが何を意味しているのかというと…そう！巡洋艦で倍率をかけ、倍率の有効時間内に復活砲台を破壊しまくれば、10万点勲章がボロボロと落ちてくるということだ。

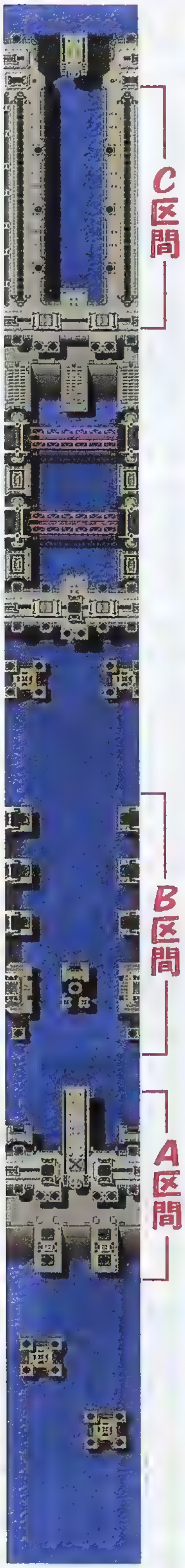
具体的には、巡洋艦をボンバーで破壊し、そのまま片側の復活砲台を次々と破壊するようにするといい。ここもA区間同様、覚えてしまえばお手軽に稼げるぞ。



ボンバーが残っているなら、復活砲台を破壊するときにボンバーを使ったほうがいいぞ。

ボス直前の場所となるC区間では、戦艦と戦うことになる。ここは、戦艦の砲台が撃ってくる弾を左右に大きく動いて避けることと、早めに戦艦の主砲を破壊するようにすること、この2つのポイントをしっかり押さえておけば、さほど苦戦はしないはずだ。

NAVAL MAP



NAVALステージ ボス LEVIATHAN

このステージのボスは、1次形態と2次形態が存在するが、はっきりいってどちらも弱い。

1次形態では、ザコの体当たりに注意しつつ、弱点を集中的に攻撃すれば楽勝。特に難しいということはないはずだ。

2次形態では、ボスがばらまいてくるピンク弾よりも、ホーミングミサイルの存在に注意。撃ちもらすと、真横から突っ込まれかねないので、早めにショットで撃つことを心がけるようにしよう。左の写真の攻撃については、この攻撃の存在を忘れなければそれほど怖くないはずだ。



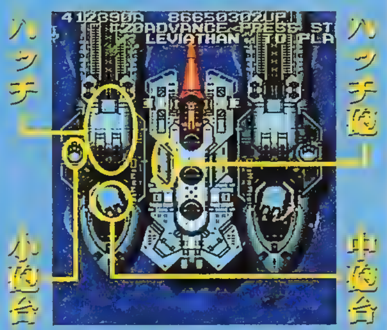
一応、真正面が安地。でも、よい子は、絶対にマネしないように!!

なお、ボスの破壊できるパーツは、1次形態が左の図の通り。ハッチ砲は、最初のうちは破壊できないが、ザコハッチを破壊すると攻撃を開始してきて、破壊できるようになる。

2次形態には一切パーツがなく、本体が5万点となっている。

LEVIATHAN

1次形態のパーツについて



小砲台…1000点　ハッチ…1万点
中砲台…5000点　ハッチ砲…5万点

※ハッチ砲は、ボンバーを使って破壊すると5000点。

アイテムが盛りだくさんだ!
ステージ RAILROAD

ステージ開幕から延々とのびる線路。その上を走行する列車を撃破せよ!

担当：京城

ステージ道中

このステージでは線路上を走行してくる列車が主な敵になっていて、空中物はザコ敵が少々出現するだけになっている。

道中の4本の線路の内、中央の2本は途切れることなくボス出現まで続いているのだが、左の線路を走る列車は画面下から出現して上に走って行き、逆に右の線路を走る列車は上から下に走って行く。

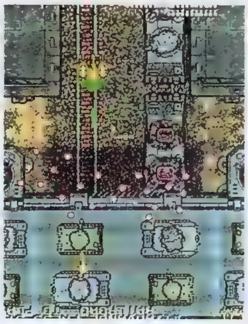
危険なのは右側の線路を走ってくる列車なので、なるべく画面右で戦いながら、画面下に逃げていく列車を深追いしないようにするのがいいだろう。何事もほどほどにするのが肝心だ。



中央右の線路を走る列車に注意!

そのまま進むと中盤で線路の上の道路に戦車が並んでいる地点にさしかかる（左MAP A地点）。危険なのが4方向にピンク弾をばらまく戦車で、心構えがないと難しい場所だ。

ここでは前もって画面左右どちらかの端に自機を寄せておいて、弾幕がくると同時に一気に横に移動して弾の間に入らないように避けよう。下手に弾の間に入ると、他の戦車に狙い撃たれてしまい非常に危険だ。



ピンク弾が危険!大きく動いて避けよう。

RAILROAD MAP



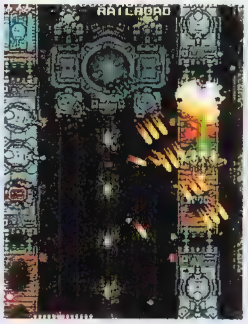
その後画面はトンネルに入り、中ボスが画面下から出現する。

中ボスは真ん中の主砲で自機を正確に狙い撃ってくるほか、左右の砲台から4方向に弾をばらまいてくる。このときに画面外側の線路上にも列車砲台が多数出現するので、出現する勲章に目を奪われてミスしないように気をつける。ここでもまずは左右の列車を優先して破壊しよう。中ボスは逃がしてしまうぐらいの気持ちでいこう。



中ボスよりは左右の列車の破壊を優先しよう。

中盤以降の列車上の青い戦車は破壊すると勲章を出すが、まだ勲章が育ってないときは、ショットで一気に壊さずにオーラ撃ちで壊しつつ回収するようにしよう。



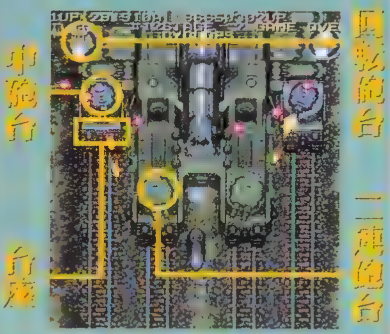
危険がともなう勲章育成。うまくなったら狙ってみよう。

RAILROADステージ ボス CYCLOPS

画面を覆い尽くす巨大な列車砲、「CYCLOPS」がこのステージのボスだ。ボスが出現し、しばらくすると左右端の線路から、次々と列車がボスに合体し始める。

列車は破壊しても代わりがどんどん出現するため、無理に相手をする必要はなく、ボスの弱点である中央の巨大な砲塔への撃ち込みを優先したほうがいい。

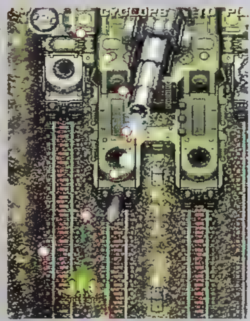
CYCLOPS パーツについて



回転砲台…1000点　台座…1万点
中砲台…1000点　二連砲台…1万点
※台座、二連砲台は、ボンバーを使って破壊すると1000点。

ボスの弱点である巨大砲塔は、通常は自機を正確に狙い撃ってくるのだが、ときおり砲塔を振り回しロケット弾を乱射してくる。ロケット弾はこのステージの出現順が後になるにつれて、数が多くなり危険が増してくる。

この乱射モードはなるべくボスの正面でロケット弾の方向を見極め、ロケット弾とロケット弾の間に潜り込むようにして避けるようにする。くれぐれも驚いて画面上部に逃げてしまわないように気をつけよう。



ロケット弾を乱射されても、正面で落ち着いて避けよう。

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

戦いは終わらない…

電脳戦機バーチャロン

ORATORIO TANGRAM

オラトリオ・タングラム

Ver.5.4

数々の変更を加え、バージョンアップしたバーチャロン。プレイヤー同士の駆け引きを最大限に引き出したゲーム性になって帰ってきたぞ！

担当：SHO



さまざまな変更点

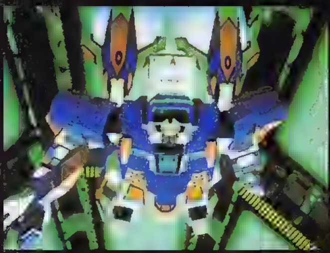
大幅に変更されたポイントを個々に紹介していこう。

さまざまな憶測や噂が飛び交う中、ついに発売されたバーチャロン・オラトリオタングラムのニューバージョン。プレイヤーターゲットをコアユーザーに重点をおいた作りになっているだけあり、かなり細かい調整が加えられているようだ。これから、個々の変更点について紹介するが、ここではまずグラフィックやテキストの変更だ。

すべての変更点をあげると、

●タイトル画面の変更

●ゲーム中のM・S・B・Sバージョン表示の変更



体のバックパックがドリームキャストに変更。性能アップか？

●バーチャロイドのバックパックがサターンからドリキャスへ

●一部機体の型式番号の変更

他にもプレイ中のゲーム画面で、V・アーマーの表示に変更があり、今までは自分の機体のV・アーマー値しか表示されていなかったが、今回は相手の機体のV・アーマー値も表示されるようになった。これで、相手のV・アーマー値を見ながら、最適の攻撃が可能になる。このように、今まで気になったところも丁寧に変更されているのがわかる。



今まで見えなかった相手のV・アーマー値が見えるように。



機体性能の変更により、バーチャロイドの型式番号も変更されている。



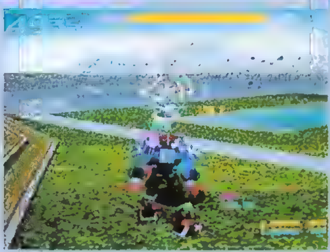
ゲーム中のバージョン表示がすべて5.2から5.4に変更されている。

バーチャロンってどんなゲーム？

もう知らない人はいないと思うが、知らない人のために、バーチャロンはどういうゲームなのかを簡単に紹介しよう。

このゲームは、自分がバーチャロイドと呼ばれるロボットに乗り込み、限られたフィールド内で一対一の対決をし、雌雄を決するという対戦ゲームだ。操作系は2本のレバーと、個々に付いているショットトリガーとターボボタンの2つで構成されている。一見単純そうな操作系だが、レバーとボタンの組み合わせによって、驚くほど細かく、さまざまな行動が可能になるのだ。これを見ていると、鉄人2〇号が2本のレバーで動いているというのもあながち嘘ではないと認識させられるほどだ（知らねーかこんな話…）。

とにかく、自由度の高い、完成されたゲームなのだ。



2体のVRが縦横無尽に動き回る自由度の高いゲーム。



2本のレバーと4つのボタンという操作系。様々な行動が可能。





漕ぎの削除

旧バージョンでも賛否両論だった「漕ぎ」だが、ニューバージョンになり、削除されることとなった。これにより、スペシネフ、エンジェランといった「漕ぎ」を主体とする機体にとって、戦力ダウンは避けられないだろう。もともとシステム化されていない特殊要素だっただけに、削除されることとなった。



しゃがみスライド漕ぎも今では普通のしゃがみ攻撃でしかない。

ショット系攻撃の変更

ショット系の攻撃にも大幅に変更が加えられた。変更点を大まかにまとめると…、

- **●誘導性能が全体的に低下**
- **●ダメージ量が全体的に低下**
- **●左ターボショットは「転倒させやすい攻撃」だったが、「V・アーマーを削る攻撃」へと変更**

という感じに変更された。

誘導性能の低下は、各機体にも顕著に現れる重要な要素で、一番気になるところだ。例えば、今まで重量級では回避しにくかったスペシネフのRT+CWが、格段に避けやすくなっている。他にも、テムジンの前ダッシュRWですれ違いざまに攻撃しても、完全に相手のほうに向いてから攻撃するのではなく、旋回最中に一発撃ってしまうといった変更が加えられた。このことから、攻撃がヒットする状況をしっかり把握しないと攻撃が当たらなくなったのだ。

あと大幅に変更されたことといえば、左ターボショットだ。簡単にダウンを奪えた攻撃もダウンはせず、V・アーマーを削る攻撃へと変更され、戦闘が持続するようになった。



重量級では回避しにくかったビームサイズも簡単に避けられる。



すれ違いざまに攻撃しても、一発目は当たらなくなったのだ。



左ターボショットは「V・アーマーを削る攻撃」へ変更された。

近接攻撃の変更

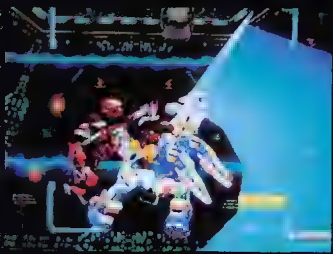
今回のバージョンで一番大きく変わったのが近接攻撃だ。その変更点をまとめると…、

- **●通常近接攻撃のすべてのタイミングにキャンセル可能**
- **●クイックステップ攻撃のすべてのタイミングにキャンセル可能**
- **●近接攻撃のダメージ量が全体的に増加**
- **●近接攻撃前進時の前進スピード、旋回性能の変更**
- **●近接攻撃前進時の耐弾性能の付加（一部のキャラのみ）**
- **●各種攻撃時間の短縮**

以上の変更が加えられた。

中でも近接攻撃のすべてのタイミングにキャンセルが可能になったのは、ゲーム性を大幅に変える重大な変更点だ。今までリスクを伴った近接攻撃が、ノーリスクでガンガン使えるのはデカイ。すべてのタイミングにキャンセルをかけられることで、クイックステップ攻撃がヒットした瞬間にジャンプといった行動も可能になるわけだ。

あとは、近接攻撃前進時の耐弾性能についてだが、これは近接攻撃で突進中に攻撃を受けても止まらずに突進しつづけるといった要素だ。これは、アファ・Bのトンファーが最も恩恵を受けている変更で、走り出したら止められないといった感じになる。



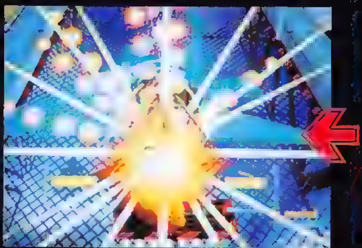
クイックステップ攻撃のいつでもキャンセルがかかるので、



攻撃がヒットしてからジャンプといった行動が可能になった。



近接攻撃で突進してきているアファ・Bにハンパな攻撃しても、



耐弾性能が上がっているため、突進を止めることはできない。

その他の変更点

この他細かい変更点は数多く存在する。例えば、近接時に横に移動すると、常に相手を中心にして円形に動いていたのが、その制約がなくなったりしている。細かいことだが、これにより近接時の動きにバリエーションが増える可能性もある。あとは、各機体の攻撃に変更があるものも多く存在する。例えばドルドレイの横ダッシュCWは、弾数が増えていたり、今まで意味不明だったアファ・SのしゃがみLT+CWハーフショット（ミサイルを地面に配置するやつ）は、配置後、相手の方向に飛んでいくようになったり、さまざまな変更が加えられているようだ。ここで挙げた攻撃はほんの一部で、まだまだ攻撃が変わったものはあるようだ。また、見た目は変わらなくても、攻撃の性質やゲージの消費量が変わっているものもあり、表面上ではわからないものも多く存在するぞ。

●ドルドレイ



今まで1発しか出なかった攻撃が3発でるようになった横ダッシュCW。

●アファ・S



設置するだけで、ほぼ使い道がなかったミサイルが、飛ぶように変更。

誰よりも速く走って、認定証とOPTIONビデオを手に入れろ!
今回はいよいよ、上級コースを徹底攻略だ!

BATTLE GEAR™



全国の「バトルギア」設置店にて、タイムアタックランキングバトル開催中!

タイムアタックランキングバトル参加方法

ルール

①タイムアタックモードでの、コース別/クラス別、1位のタイムのみランキング集計対象とします。
②集計方法は、①地区別(全国4地区/A地区:北海道・東北・甲信越、B地区:関東、C地区:中部・関西・北陸、D地区:中国・四国・九州)、②コース別(初級・中級・上級・超上級)、③クラス別(A、B、C)の順に集計し、ランキングされます
③全4回のランキング結果をゲーメスト誌上にて発表します。各回ごとにランキング集計を行いますので、ランキングはその都度更新されます。
④募集対象コースは、第3回目(中級・上級)、第4回目(超上級)と、**各回ごとにコースを限定**させていただきます。ただし、**コース、クラスについては、複数申請しても構いません。**
⑤**デフォルトの全21車種以外での申請は、無効となりますのでご注意を。**

応募要項

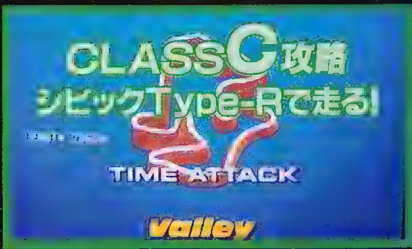
①募集対象コース、募集締め切り日を確認し、必ず"タイムアタックモード"にて、タイムレコードにチャレンジしてください。
②コース別/クラス別にて1位になりましたら、店内に設置してある専用ハガキの記入欄に「エントリーネーム」「タイム」「コース」「クラス(車種)」「パスワード」「ご本名」「ご住所」をご記入ください。
※必要事項が未記入の場合、無効になることがあります。特に"パスワード"は、ネームレジストの時点で必ず控えをとるようにしてください。
③**店舗スタッフに確認印をもらい、専用ハガキに50円切手をはり、指定期間内にゲーメスト事務局宛てにご送付**ください。

特典

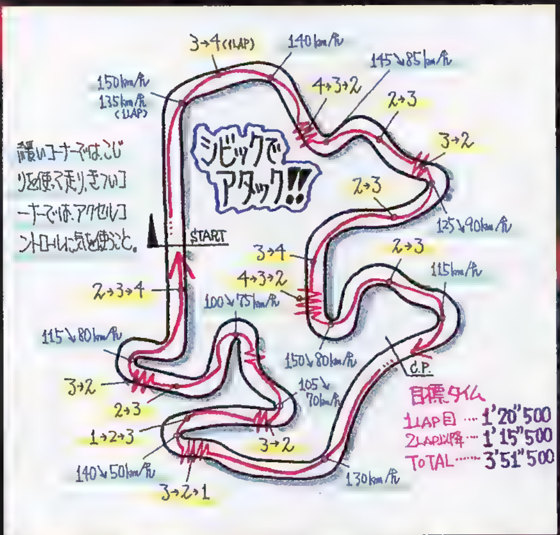
ランキングされた方には、認定証と"OPTION"ビデオを進呈いたします。

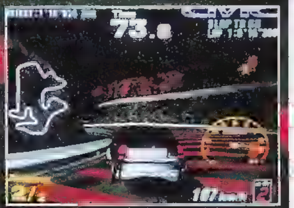
上級「Valley」攻略 PART2

難度を増してくる「バトルギア」のコース!
今回はその後半戦となる「上級コース」を、
3つのクラス(3タイプの車種)で攻略するぞ!
夜の峠のコースを一番速く走るために、
気合を入れてステアリングを握れ!
担当:亜音速の気孔師 ずるずる㊧

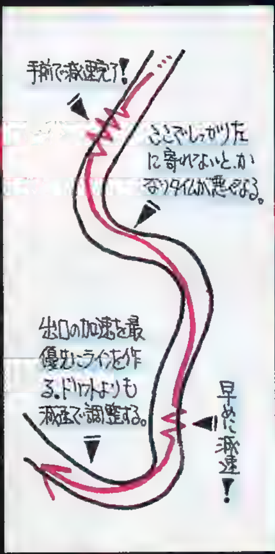


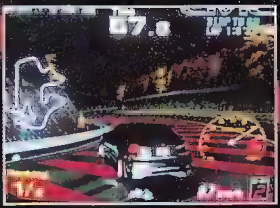
上級コースをシビックタイプRで走るわけだが、車重が軽く操作性も良いとはいえ、クラスB、Aに比べればやはり非力!その非力さをいかに抑え込んで走るかがポイント。
その方法は、やはりいかにスピードを落とさないようにするかだ!ほかのクラスよりも気を引き締めていきたい。
ではスタートーシフトアップは、8300回転あたりで行い、1つ目の右を3速、2つ目の右を4速全開!
時速140キロ以上できつい左へ!アクセルオフ&フルブレーキで時速85キロまで落として切り込む。このとき注意するのは、オーバースピード!FRのように鋭い加速をしたり、奥まで突っ込むとFFの特性でふくらもうとしてしまう!しっかり前輪をグリップさせて曲がること!
このきつい左でインをしっかり突けられれば、次の右、左を、無理なく切り返しつつ加速させていくことができる。
前半でまず気をつけるのがここ!少し遅くてもいいのでラインをトレースすること!
その先にきつい右!
3速で時速125キロまで加速してきたところで2速に落とし、外側から切り込んで頭をインのガードレールへ!
クリッピングポイントではすでにコーナー出口の向きに合わせておくこと。立ち上がり加速を鋭くさせるぞ!
トンネル前で3速へ、トンネル出口で4速へ上げ、きつい左へ!時速150キロから一気に80キロへ減速させるのだ!





うんと加速したところでフルブレーキ!その後が大切なのを忘れない!



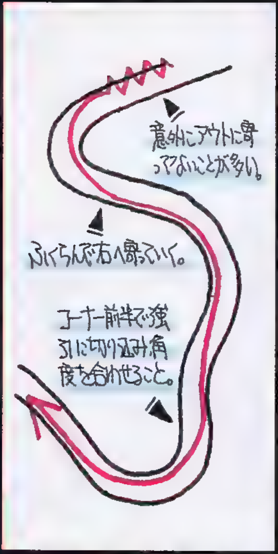

時速150キロから一気に80キロへ落とす!コース幅を十分に使うぞ!



外側からしっかり切り込んで、少しでも減速の量を少なくすること!

●インターネットランキングも同時開催!ゲーム終了時のパスワード入力で、インターネット上でも最速王を狙え!
アドレスは、タイトーホームページ http://www.taito.co.jpへアクセス!

BATTLE GEAR



4速からアクセルオフでブレーキ！一気に2速へ落とし早めに減速を終了しつつインへ頭を突っ込んでいく！テールを振りすぎないように気をつけてコーナー脱出へ向け、ハンドルを戻そう。

脱出したらアクセルオン！緩い右のインへ加速しつつふくらみ、即緩い左へのインへラインを移し、次の右へ！外側から全開のまま強引に切り込んでインへ！ここは3速のままで走り抜ける！

インを早めに突いたら即ハンドルを戻し、外側へふくらみ、減速を抑えつつ、加速させやすくする。

ジャリ道に入ったら左寄りを走り、次の右へ。


3速全開のままいく！強引に切り込むが早く戻すと逆にきつくなるぞ！


3速全開で、早めに切り込んでいく。インの縁石に触れてもOKだ！

グリップの悪い路面なので、次の右は、オンロード以上に早めにそして強く切り込んでインへ飛び込んでいくこと！

遅れると出口でぶつかるので、ここを3速全開で抜ける！

ハンドルを戻して外側へふくらんだら緩い左のインへまっすぐ走り込み、そのクリッピングポイント通過直後にアクセルオフ&フルブレーキで3速から1速に落とし、思いきりインへ切り込む！コースに対して90度横にし、絶対にインを通過すること！


まずは完璧な減速を覚える！それができないとインキープはできない！



インを通ってふくらんでいきながら加速！1速から3速へ上げ、その先の左へ！

まだグリップの悪いジャリ道であることを忘れないようにし、かなり手前でブレーキ、思い切って切り込み、絶対にふくらまないようにクルマの向きを深めていく。

一瞬真横になるまでいったら戻し、アウトへふくらむ。

これに合わせ、2速へ。

緩い右をインのまま抜ける。

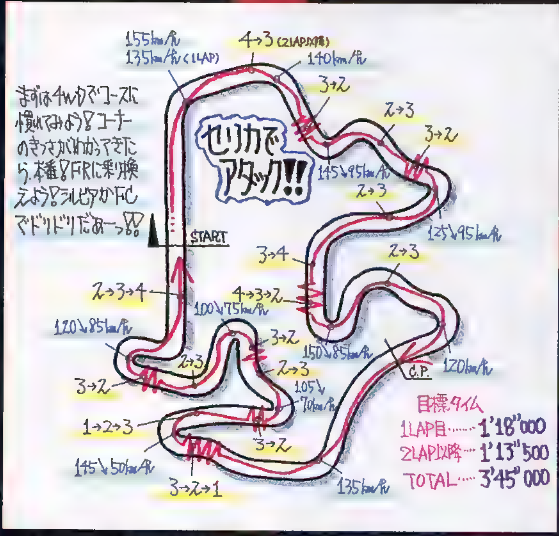
2速のまま次の左へ。ここはチョンとブレーキを踏み、インへ切り込んで曲がる。

即ハンドルを戻し、全開のまま右へ。3速に上げたところで次の右のためにブレーキ&2速で時速80キロに落とし、切り込む。ここ、インキープで抜け切る！すると最後の左を大きな弧で抜けられるぞ！

これでストレートへ！ガンガン加速して2周目突入だ！


まだジャリ道。だが外側は舗装路。やや外側を通ると曲がりやすいぞ！





さて今度は、クラスBについてみていくことにしよう。選んだクルマはトヨタのセリカGT-FOURである。

本来ならFRのクルマを選んだほうが速いのだが、コースをしっかり走り、好タイムを安定して出すことにした。

というわけでスタート！

シフトアップは6800回転で行う。

1、2、3速と上げ1つ目の右を全開で抜け、2つ目の右のテールをスライドさせ、時速140キロで抜ける。

時速145キロくらいまで加速してきたところできつい左へ！アクセルオフ&ブレーキ、そして2速へ落としてテールをスライドさせて進入！この作業を早めにやることで次の右、左で加速させる。

3速へ上げて時速125キロに達する頃、きつい右へ！アウトから切り込み、2速に落としテールをスライドさせ、時速95キロで抜ける。

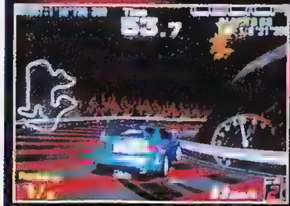
カウンターを当てて加速をさせやすくし、トンネルへ。

トンネルを抜けた先で4速まで上げておく。時速150キロまで引っ張ったところできつい左！かなり早めにアクセルオフ&ブレーキで一気に2速まで落とし、思いきりテールをスライドさせ、脱出する方向に向きを合わせ、カウンターを当てていく。向きが合ったところでアクセルオン。

その加速でアウトへふくらみ、緩い右のインへ入る。

インをキープしたあと即緩い左のインへ切り返す。


セリカだとあまり向きを深めなくても大丈夫だが、足らないと…


しっかり前半でテールを振り、脱出の加速をしやすくすること！


しっかり手前で減速を完了し、コーナー内では向きに気を使うこと！

次の右は、3速全開で進入していくが、グリップ走行では曲がり切れないので、前半で強引に切り込み、テールをスライドさせ、後半の抜け出ていく加速ラインに乗せる。

あせらずしっかり向きを深めないと逆に加速しにくくなるので注意すること。

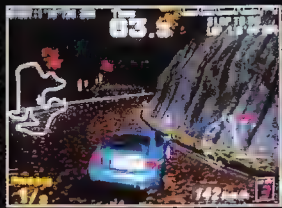
アウトにふくらみつつ加速し、ジャリ道へ。3速でそのまま次の右へ。


外側いっぱいから切り込み、できるだけ大きな弧でスライドする。

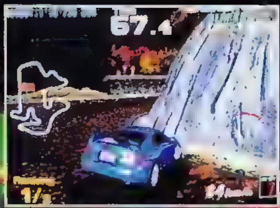
●「バトルギア」タイムアタックランキングバトルに関するお問い合わせは、ゲーメスト「バトルギア」キャンペーン事務局（TEL 03-3293-9324）担当：山下まで。
※受付時間は平日の13：00～17：00（土、日、祝日除く）。キャンペーンに関する質問のみに限らせていただきます。

P96～97に、第1回（初級・中級）集計結果を掲載！こちらもチェック！

BATTLE GEAR


覚えるのはブレーキ開始ポイント！これが合わせられれば安定するぞ！

クラスC同様にグリップが悪いので強引に切り込んでいく。時速135キロ以上で走り抜けていきたいところ！カウンターを当てて抜けたら緩い左のクリッピングポイントに到達する前からアクセルオフ&ブレーキ。そして一気に1速まで落としていく！


思っている以上にクルマの向きを横にしないと曲がり切れないぞ！

どのクラスも同じだが、ここだけはオーバースピードは大禁物！遅すぎるほうがかえってタイムロスが少ないぞ！

即カウンターを当てて3速まで上げていく。

時速105キロぐらいできつい左へ。手前でしっかり減速し、かなり多めに切り込み向きを横にし、2速、時速70キロで抜けていく。4WDではあるが決して過信しないこと。舗装されている外側半分に車体を乗せつつドリフトしていこう。


インに入りすぎると、砂利道なのでグリップが悪い。外側を走ること。

カウンターを当てて外側へふくらんだら、そのまま右寄りを走り、緩い右をクリア。

次の左をそのまま右寄りから入る。3速から2速に落とし、時速75キロに合わせてテールをスライドさせていく。

次の右は全開でOK！


次の左のラインを考え、早めに横にし、インで抜けられるようにする！

3速に上げたところできつい右へ。時速120キロからブレーキ&切り込みで2速でテールをスライドさせる。

アウト=イン=インのラインで走り、カウンターを当てて次の左へ流れていく。この部分で左に流れてしまうと最後の左のライン取りが小さくなってしまい、メインのストレートでのスピードのノリが悪くなるので注意！


グリップさせつつアウト=イン=アウトで切り抜ける！加速重視だぞ！

できるだけグリップさせていき、ストレートへ出ること。

そして2周目へ！1つ目の右はグリップ走行で時速155キロで曲がっていくぞ！

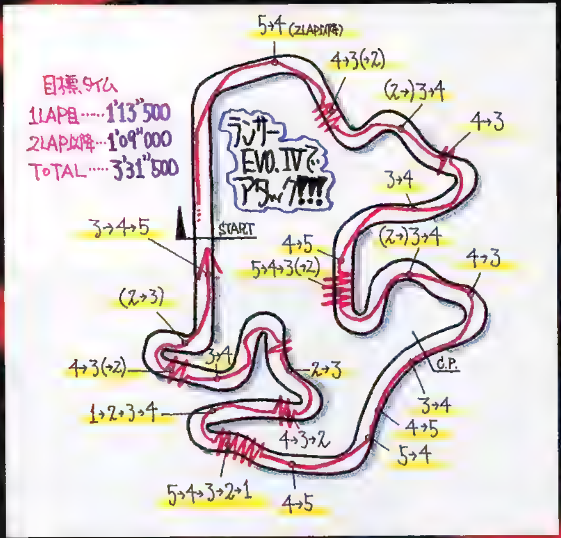
本番はFR！難しいぞ！



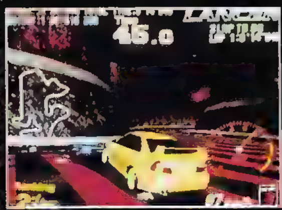
ハイパワーゆえにその使い方がポイントとなるクラスA、ランサーエボリューションVの攻略に入るとしよう。

まずはスタート。レッドゾーン手前で待ち、GOサインで踏み込み、レッドゾーンに入る前にシフトアップをする。1、2、3、4速とシフトアップをして1つ目の右へ。

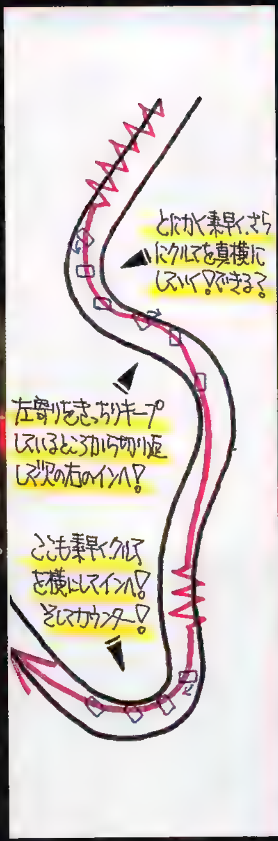
タイヤが鳴らないようにして抜ける。2周目以降は、ここを少しテールをスライドさせて5速全開で抜けていく。抜けたところで5速へ！



2つ目右は、少々きつい。強引にインに切り込み、前半で脱出する方向に合わせ、4速に落とし、グリップさせて抜けていく。後半が重要！短い直線で加速し、きつい左へ。ブレーキ&3速へ！


手前で減速を完了し、90度テールを振り、インをキープして曲がる！

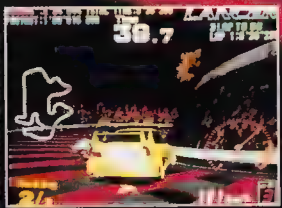
手前で減速させ、しっかりドリフトさせる。これが遅れるとその先が苦しくなる！

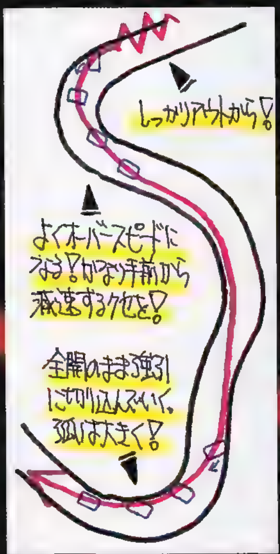


早めにドリフトさせ、カウンターを当てると、きつい左、右の部分、かなり直線的に走れるようにできるぞ！緩い左で4速へ。


カウンターを当ててふくらんだところで右のインへアクセルオフで入る。

次のきつい右、手前でブレーキ3速でしっかりテールをスライドさせ、出口へ向きを合わせる。カウンターを当てて脱出し、鋭い加速へ！


脱出後の加速を重視するため、早めに向きを変え、抜けること！



トンネルへ。加速途中なので、大きな弧を描いて走る。後半の左を大きな弧にするようにしてトンネルを抜け、その先で5速へ入れる。

下りで十分な加速が得られる、その先にきつい左！脱出時の加速を重視し、かなり手前でブレーキ！そして3速まで落とし、思いきりテールをスライドさせて抜けていく。


5速からアクセルオフでフルブレーキ！3速にし、テールをスライド！

カウンターを当てながらその先に続く緩い右のインへ流れていく。そのままインをキープして走り、4速へ！

その緩い右のあと、すぐ緩い左へ。自然にふくらむようにハンドルを戻してインへ！

次のきつい右は全開だが、3速にし強引に切り込む！

第3回(中級・上級)の締め切りは、5月28日(金)消印有効分まで！

●タイムアタックモードへの入り方は、4つあるコースの選択時に、シフトギアをアップ（手前に1回引く）すればOK！画面に「TIME ATTACK」と必ず表示されるので、確認をお忘れなく！

BATTLE GEAR

P96〜97に、第1回（初級・中級）集計結果を掲載！こちらもチェック！


4速で立ち上がってきたところで全開で右！3速にしてスライドさせる。

右カーブの前半で強引に切り込み、インへ突っ込んでいくのだが、クリッピングポイント手前でカウンターを当て、インを通り、外側へふくらんでいく。切り込みが甘いとカウンターを当てるのが遅れ、加速が鈍るぞ！

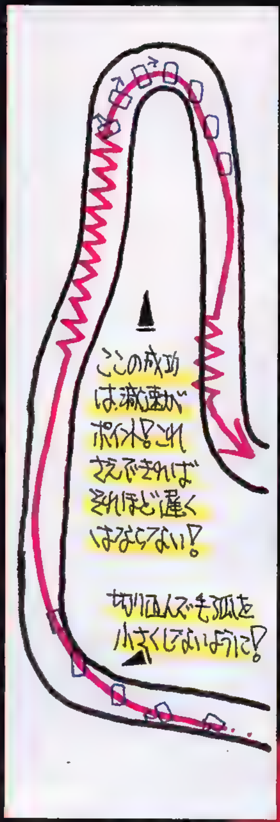
外側へふくらみ、緩い左のインを走り、チェックポイントへ！4速へ入れる。

緩い左が終わる頃、5速へ。次の右、それほどきつくないのだが、ジャリ道なため、グリップが悪い！が、ここは全開で抜ける！

方法は、4速にし、かなり強引に切り込む！即カウンターを当て、外側へ。

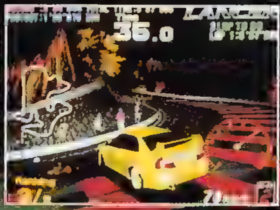
そしてきつ〜い右へ！


完璧に減速してないとダメ！その上でしっかりテールをスライドさせる。



緩い左の前でフルブレーキ！そこから1速までシフトダウンを行う！

十分にスピードを落とし、1速の状態でテールを真横にスライドさせて曲がる！ここの合わせは経験が必要だ！


4速まで引っ張ってきたところでフルブレーキ！2速でテールを振る。

この右を抜けたらタコメーターを見て4速までシフトアップさせていく。

その先にきつい左。

このカーブまでジャリ道。グリップが悪いことを忘れずに、多めに減速を行うこと！

アクセルを離し、フルブレーキ！4速から2速へ落とし、思いきり切りこんでテールをスライドさせていく。

クリッピングポイントでクルマが進行方向に対して真横を向け（一瞬それを越すぐらいに！）、即カウンターを当てて脱出をしていく。

ここ、外側が舗装されているので、そこに半分乗せる。

外側へふくらんで抜け、3速へ上げ、右へ。少し進んで減速&2速でスライドさせて左へ曲がる。立ち上がって全開のまま右へ入っていく。


外側からフルブレーキで2速にし、テールをスライドさせてインへ！

次の右はきつい。減速&3速でテールをスライド！


右寄りからできるだけグリップさせてインへ入り、外側へふくらむ！

アウト＝イン＝インで右を抜け、カウンターを当てると次の左がかなり大きな弧で曲がっていけるようになる！

その先に長いストレートがあるので、この左の前半でしっかり向きを合わせ、後半では加速がしやすいようにしてあげること！しっかりコース幅を使ってふくらむのだ！

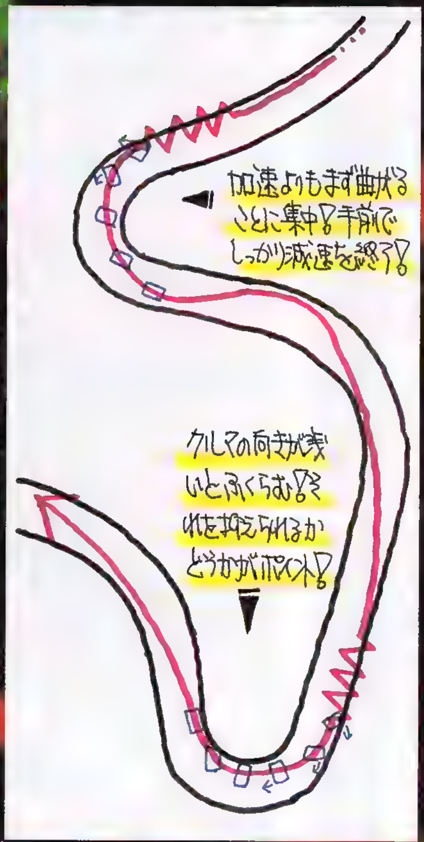
そして2周目へ！3、4、5速とシフトアップし、左へ寄っていくこと！

1周目はまだ暗く、視界が悪い。しっかりコースを覚えることが重要！

速く走るコツは、いかにカーブ後半のラインを大きくし、加速しやすくするかだ！

これで今回は1周目を1分14秒、2周目以降を1分10秒程度で走り3分34秒で走る！

次回は3分31秒が目標だ！





すみません！訂正です！

BATTLE GEAR タイムアタックランキングバトル

締め切り日と申請コースをお間違えのないように！

さて、いよいよ申請も第3回目（中級・上級）に突入！2回目よりもさらにハイレベルなタイムを期待しています。バトルギア侍もキミたちの熱い申請を待っているぞ！

また、問い合わせも多かったので改めて記載しておきたいのですが、基本的にデフォルトで使用できる全21車種以外での申請は認められません。くれぐれも申請の際にはご注意ください。

~~第1回 「初級」「中級」 …(水)まで~~

~~第2回 「中級」「上級」 …4/30(金)~~

第3回 「中級」「上級」 5/1(土)〜5/28(金)

第4回 「超上級」 5/29(土)〜6/30(木)


神八剣伝
SHIN-HAKKENDEN
代々木アニメーション学院 制作協力作品
毎週土曜日 AM8:00～8:30
テレビ東京系にて大好評放送中
c 1999 Public & Basic/team M.S ©.D TVA
「神八剣伝」は
アニメの新革命!!
祝 平成10年度 卒業式
代々木アニメーション学院 東京・ひがし・大宮校
アニメを卒業して、
われわれがアニメの革新世紀へ入る。
平成12年4月
入学生
願書受付中
平成12年度 入学案内書
無料 進呈
見学随時
(月～金 10:00～17:00)
(TEL受付8:30～20:00)
夜間専科
学費は「国の教育ローン」をどうぞ お問い合わせ ☎03-3379-3630
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」又は「夜間」あるいは「体験」か「説明会」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-4 代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
0120-310-042
FAX 0120-310-595
URL http://www.yag.ac.jp/
E-Mail yag_info@po.sphere.ne.jp
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
YAG
代々木アニメーション学院
社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員 日本映画録音協会員 日本映画照明協会員 日本映画撮影監督協会員
無料／1日体験入学
(福岡校5/30)(東京・原宿校5/16)(名古屋校5/23)(大阪校5/23)
無料／学院説明会
(高崎市6/13)(盛岡市6/20)(京都市6/20)(静岡市7/4)
東京校 原宿校 ひがし校 横浜校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
無料オーディション
新人声優・才能発見!!
東京・大阪・名古屋・福岡 開催決定！
デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科 平均)の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-4 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

GRADIUS® IV FUKKATSU

GRADIUS® IV 復活

モアイや細胞ステージが安定して抜けられないと、高速ステージ以降の経験値が稼げない。ということで、復活パターン特集。

担当：RED＆京城

復活パターン特集

復活したあとのことも、考えておこう。

今回はちょっと趣向を変えて、復活パターンをメインにお送りしていこう。今回は、慣れないうちはフル装備でもミスしやすく復活も難しい後半ステージの難所、モアイステージ後半と、細胞ステージの網地帯の復活パターンをピックアップしてある。

この2カ所の復活はかなり難しく、初めのうちは一回ミスすると全滅してしまうことも多いかもしれないが、ある程度パターン化してあれば、少ないミス数で抜けられるようになってくるものだ。特にモアイ後半は、何機もミスしていて復活パターンをやらされているうちに自然に地形を覚えられるため、フル装備のプレイ時の安定にもつながる。

ミスした場合もあきらめず、最後の1機までがんばろう。

復活後の注意

ステージ5～6以降でミスした場合に注意したいのが、復活後の装備の取り方。

まずオプションだが、グラⅣのオプションハンターのタイムカウントは、ミスするとリセットがかかることを知っておいてほしい。これはむしろプレイヤーにとって有利なことだと言える。復活後も、ノーミス時と同じ場所で4個目のオプションを装備するようにすれば、いつもと同じところでオプションハンターを出すことができるからだ。

復活後、なんとなく適当なところで4個目のオプションを取ってしまわないように。

また、装備によっては、細胞ステージ以降でミスした場合、ボスラッシュステージを越えるまでノーマルショットのままで進んだほうが楽になる。細胞ステージ以降のボスは、武器によって倒しやすさがかなり異なってくるからなのだが、この辺は装備によって話が変わってくるので、表を参照してほしい。



7ボス・ローリングコアは、3～5番装備の天敵と言える。

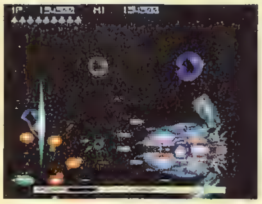


特に1、5番は、ボスラッシュはノーマルショットを使いたい。

装備	6ボス～ボスラッシュの方針
1番	6ボス、7ボスに対してはレーザーが強いが、カバードテトラン、バーサクコアのことを考えると、ノーマルショットで進むのがオススメ。
2番	レーザーで進んでも特に問題はないが、メリットは7ボスが早く倒せることぐらいか。ノーマルショットのほうが、ボスラッシュがやや楽になる。
3、4番	リップルだと、6、7ボスが異様にきつい。7ボスを越えるまでは、絶対にノーマルショットがオススメだ。ボスラッシュは、リップルでも問題ない。
5番	6ボス～ボスラッシュでは、アーマーピアッシングもダブルもまったく用ナシ。迷わずノーマルショットのまま進もう。ノーミス時は、ボスラッシュはダブルで。
6番	下手な小細工は考えなくてもいい装備。復活後、オプションを3～4個取ってカプセルに余裕ができたら、すぐにツインレーザーを取ってしまおう。

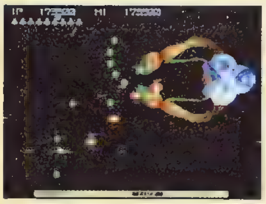
フル装備限定 強ボス対策 新情報

3ボス・バブルコアだが、1、3番装備についてはダブルで自爆待ちに徹するのも悪くない作戦だ。ダブルなら、オプションで自機周辺を固めていれば、小さい泡はあまり怖くない。無理に撃ち込まず大きい泡に注意して、ひたすら避け＆守りに集中しよう。



ボスに撃ち込むことは考えず、守りに徹する。

6ボス・ベリアールはリップルレーザーだとなかなか弱点まで攻撃が届かないため、3、4番装備にとっては天敵と言える存在。ここは攻撃の届きやすさを優先して、ダブル（テイルガン）を使ってみよう。連射は効かないが、弱点まで弾が届きやすいのでリップルより早く倒せるぞ。



ビットは多少撃ちにくくなるので注意したい。

復活パターン モアイステージ

STAGE 05

このエリアの復活をしっかり覚えれば、フル装備時のパターンの安定にもつながるぞ

今回紹介するのは、モアイステージの後半エリアの復活パターン。ノーミス時でも、この辺でフォースフィールドがなくなってミスするケースが多いうえ、死ぬと復活が難しいエリアだ。このエリアの復活をマスターするだけで、モアイステージで終わることは少なくなるだろう。

では、下のマップと連続写真をもとに、ポイントとなる場面について説明していこう。

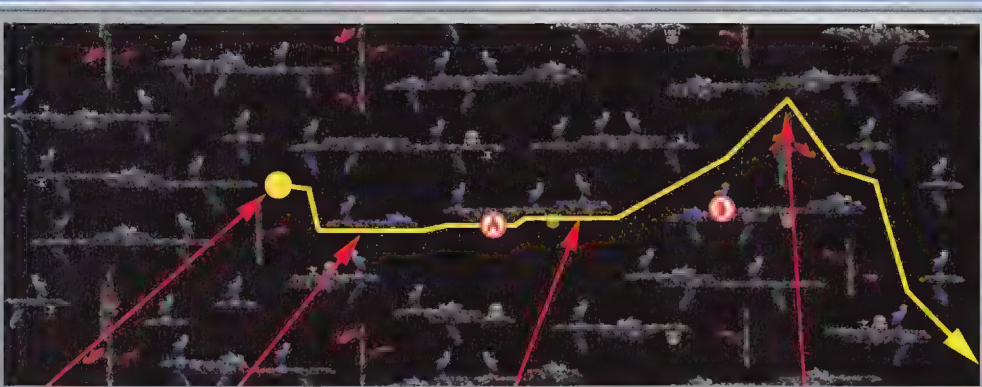
まず、スタートする地点について。今回紹介する復活パターンのルートは、以前本誌で紹介したルートとほぼ同じものとなっている。ただし、このエリアの復活スタート地点は、以前紹介したルート上から少し外れた場所となっていることに注意してほしい。

難しいのは、写真E～Gのあたりで、ランクによってザコの動きやモアイの出してくるイオンリングの数が変わってくるため、ややアドリブが必要とされてしまう。ちなみに、スピードは1速あれば十分なので、できればこのあたりでミサイルを取ったほうが多少は楽になるだろう。

写真Gの位置まで粘ることができれば、勝ったも同然。写真HのところでモアイBを撃ちつつ通過し、写真Iのように縦置きの地形の上を通過して画面の一番右まで出てしまおう。

縦置きの地形の上を通過して一番右まで出たら、画面のほぼ一番右まで出てしまい、下へ下へとスクロールし続けて逃げよう。右に出るタイミングが余程早すぎない限り、追いつめられて逃げ場がなくなるようなことにはならないはずだ。モアイを抜けきったところで出るザコには注意。油断していると激突されるぞ。

モアイステージ後半マップ

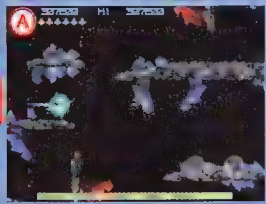


ここが復活時のスタート地点となる。すぐに目の前から赤ザコが来るぞ。

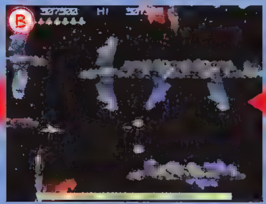
地形の下ぎりぎりにはりついて、ぎりぎりまで粘る（写真C～D）。

このあたりが正念場。ハッチを破壊し、イオンリングに当たらないように粘る。写真Gのような状況まで画面左で耐えれば勝ち。

縦置きの地形の上を通過して画面の一番前へ。ここを通過したらマップ上のルートのように、画面の一番右で、どんどん下にスクロールして逃げる。



再スタート地点。保険カプセルでスピードアップ。



すぐに赤ザコが来るので、カプセルを取っておく。



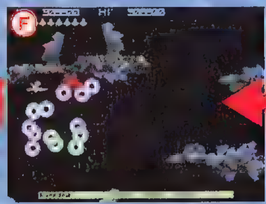
カプセルを取ったら、地形の下にくっつく。



後ろに下がりながら、この位置でぎりぎりまで粘る。



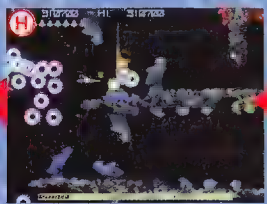
モアイAを破壊する。ハッチのザコとその弾に注意。



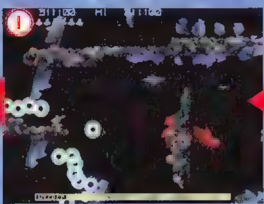
ハッチを撃ち、また地形の下にくっつく。



後ろに下がりながら、この位置でぎりぎりまで粘る。



モアイBはできれば撃ったほうが楽に通過できる。



縦置きの地形の上を通過して一気に前に出る。



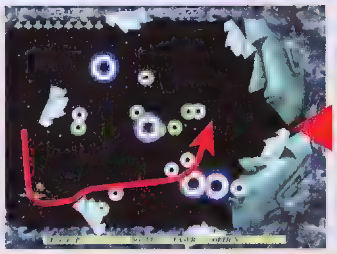
あとは、画面の一番前付近でひたすら右下に逃げる。

復活時アー&ムーの注意点

復活時にボスで注意したいのは、左の写真の攻撃。破壊可能な6体の小型モアイがイオンリングを撃ち、回転しながら広がってくる攻撃モードだ。避けるのが特に難しいわけではないが、うっかり忘れていると非常にミスしやすい。このモードは、破壊可能な6体の小型モアイが、縦一列になって出現するモードの直後にくるようになっていることを覚えておこう。また、以前にも書いたことだが、小型モアイの出現パターンは、復活時と装備がある場合で異なるので注意しよう。



この位置で待ちかまえて…、



イオンリングを撃ちながら下→前と移動して避けよう。

復活パターン 細胞ステージ STAGE 06

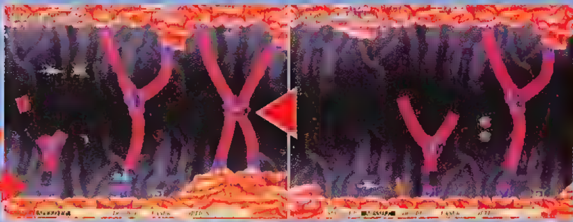
ハマリ場所、血管地帯とヒトデ触手地帯をもう一度おさらいしてみよう

血管地帯 復活パターン

一度ミスしてしまうとズルズルとハマってしまいがちな血管地帯だが、ルートをきちんと確立してしまえば容易に復活することができる。

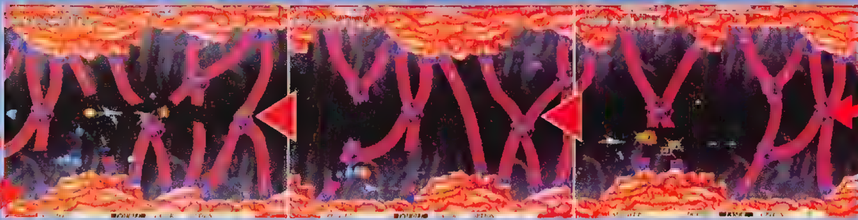
復活時には血管をむやみに破壊しないように注意。下手に血管を破壊するとアメーバが抜け出てしまい、カプセルの回収数が減るためだ。

またフル装備時でも復活時と同じルートを進んでいけば安全に抜けられるはずだ。



次に画面上のザコを撃ちに行きカプセルを回収する。

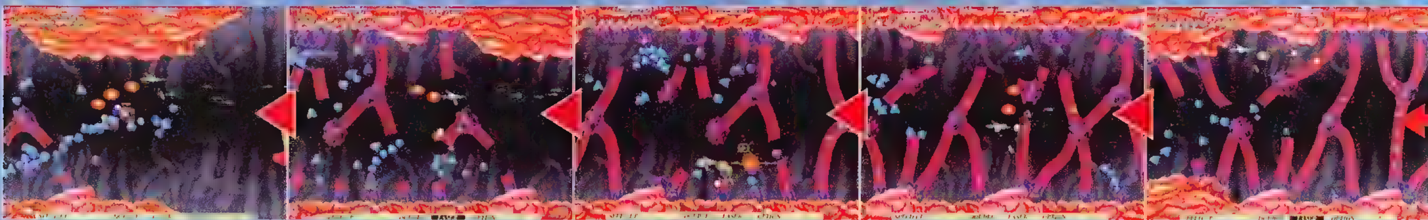
まず一番下の血管を撃って、赤砲台を壊しておく。



一気に上に移動して血管を壊し前に出る。

赤砲台の弾とアメーバに気をつけつつ、前に抜ける。

この地点で粘って赤アメーバを撃ち、オプションを装備。



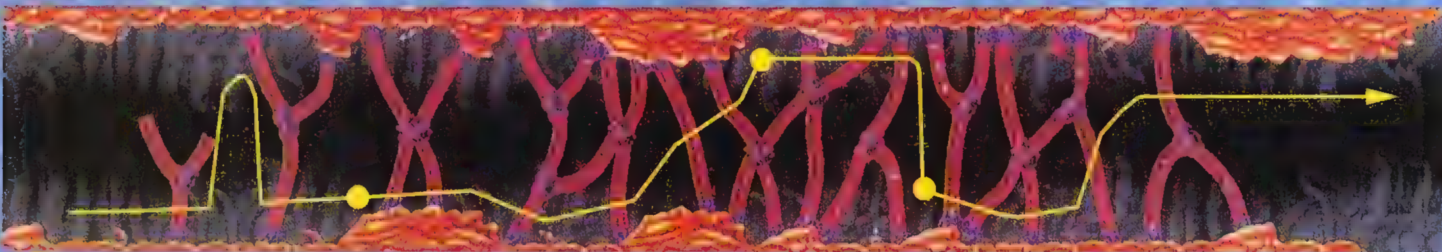
湧いてくるアメーバを壊し、カプセルを回収しよう。

上の赤砲台からの弾に気をつけて、上に抜けて前へ。

アメーバが大量に発生しているので、がんばって撃つ。

上からのアメーバに注意しつつ前に抜け、下に。

アメーバが下から迫ってくるまでここで時間を稼ぐ。



● は一時的に待機するポイント

ヒトデ触手地帯 ノーミス時パターン

出現するヒトデ触手を全部撃ち切ろうとすると、押し潰されて死んでしまうのがオチ。

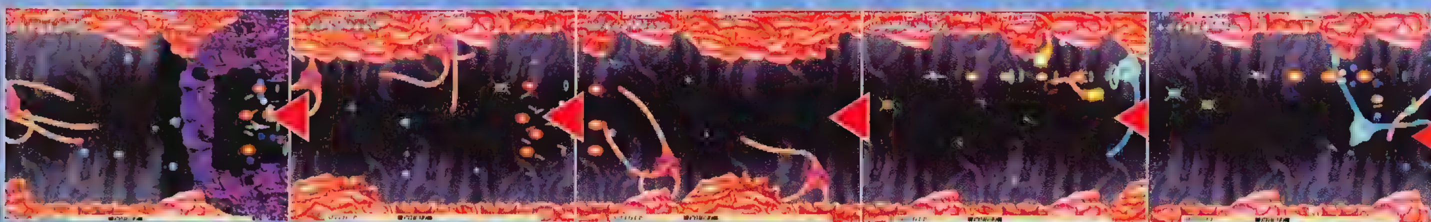
最初は速攻で破壊していって、途中から弾を撃たずにヒトデ触手を逃がすようにすれば毎回ノーミスで抜けられるようになるぞ。



6匹目の出現直前、前に出て下から上にオプションを張る。

5匹目。常に画面前へオプションを張りにいこう。

1～4匹目は下、上、上、下の順で出現する。



後ろからの弾に気をつけて、アメーバはオプションの弾で壊して終了。

一気に画面前に出て、自機の後ろにオプションを張る。

8匹目が出現したらショットを撃ち止め、触手を左に誘導。

7匹目は上から出現するのでそのまま撃って壊す。

6匹目が上がってきたら、そのまま後ろに下がる。

エアライン・パイロッツ

AIRLINE PILOTS™

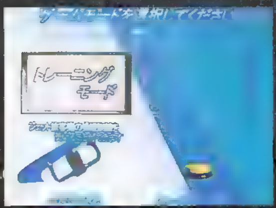
かなりリアルに再現されているエアライン・パイロッツはもうプレイしたかな？
今回はトレーニングモードのミッションを各項目別に紹介だ。

担当：SHO

機長になるために…
トレーニング・モード

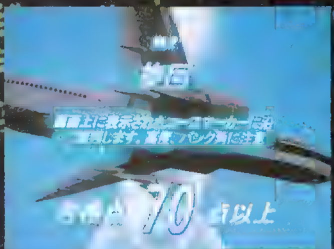
ゲームをスタートさせると、ゲームモードの選択があり、トレーニングモードとフライトモードの2種類を選べるようになっている。

トレーニングモードは5つの試験が用意されており、個々の試験を70点以上（ランク差あり）出せば合格となり、次のステージへと進めるというシステムだ。また、すべてのステージをクリアすると、合計点からプレイヤーのパイロット適性を割り出してくれる。そこで高得点を出せば、機長になれるというわけだ。だが、初めは高得点を狙うよりも、すべての試験を確実に合格することを目標にプレイすることをオススメしたい。



モードはトレーニングモードを選択。試験をクリアして機長を目指す。

最初の難関
旋回



トレーニングモードにおける最初の難関になるのが旋回。戦闘機とは違い小回りがきかない旅客機は、操縦桿を倒してから旋回するまでにタイムラグが生じるので、当然先読みが必要になってくる。

旋回するときの理想は、操縦桿をゆっくり倒し、30度の角度で調整することなくスムーズに曲がることだ。よって、曲がるマーカーが近づいてきてから操縦桿を倒していたのではぜんぜん遅いのだ。

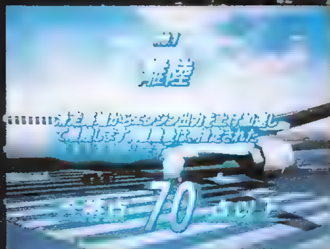
それでも、旋回タイミングがずれてしまったときには、ラダーペダルを使って一気に曲がるといい。また、機体の細かい傾きを調整するときも、操縦桿で調整するよりもラダーのほうが楽なのでオススメだ。

他に、旋回する時の注意点として挙げられるのが「旋回中は高度が少しずつ落ちる」ということだ。これを頭に入れておかないと、どんどん高度が下がり、フラフラした軌道になってしまうので、機体が傾き始めたら少しだけ操縦桿を手前に引きながら旋回することを心掛けよう。



旋回中はマーカーの内側を見るようにすると角度調整しやすい。

機長への第一歩
離陸

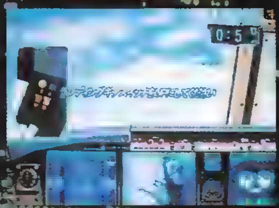


滑走路から飛び立つ離陸は、それほど難しくはない初歩的な試験だ。150ノットで操縦桿を引き、マーカーにあわせて2000フィートまで上昇すれば試験は終了だ。

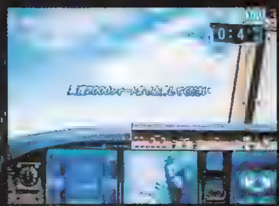
フルコントロールの場合は、スロットル、ランディングギアの収納の要素が含まれるが、さほど問題はないはず。

この試験で重要なのが、上昇角度と、最後の右旋回だ。上昇角度は、マーカーの中心を通っていけば問題はないが、高得点を狙うなら上昇角度は15度を保たなければならない。

そして、最後の右旋回だが、ここは操縦桿を傾けていたのでは、上昇角度を保つのが難しくなるので、ラダーを使って旋回するのが理想的。計器の上昇角度に気を取られすぎると、最後の右旋回が遅れる要因となるので、気をつけよう。



ランディングギアアップは、スイッチを間違わないよう慎重に。



マーカーは直進ではなく、最後は微妙に右に曲がるので注意。

コントロールシステムについて

ゲームモードを選択した後、コントロールシステムの選択をしなければならないわけだが、このコントロールシステムの違いについて、触れてみようとおもう。

このゲームのコントロールには、操縦桿、ラダーペダル、スラストレバー、フラップスイッチ、ランディングギアスイッチと、5つの要素がある。しかし、オートコントロールを選択した場合は、操縦桿とラダーペダルしか使わず、他のスイッチとスラストレバーはコンピュータがオートで操作してくれるのだ。初心者は当然こちらを選ぶことをオススメしたい。フルコントロールはその名の通り、すべての操作を自分で使わなくてはならないが、フルコントロールの場合はゲーム中に個々の操作を教えてくれるナビゲーションシステムがあるので、操作を間違えるということはないはずだ。慣れればフルコントロールのほうがおもしろいのだが、スラストレバーを使った微妙な速度調整が必要になってくるので、やはり初心者にはオススメできない。オートコントロールに物足りなさを感じたら選ぶといいだろう。

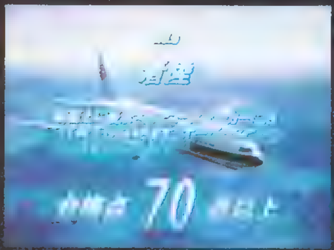
プレイ中操作の目安となるのが、画面左下にある計器だ。計器は、速度、高度、自機の角度、バンク角を知ることができる重要な要素だ。また、高得点を狙うには、角度が重要な要素に含まれているということを覚えておいてほしい。



フルコントロールの場合、ナビゲーションシステムが発動する。



プレイ中は常に計器を見て、角度に注意することが重要だ。



慎重かつ冷静に… 着陸

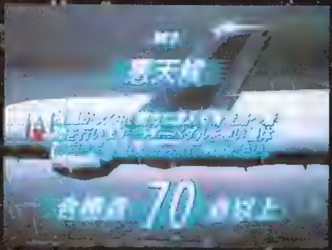
進入角度が大切

簡単そうに見えるが、実は非常に難しい着陸。また、着陸はフルコントロールだと、非常に忙しくなるので冷静に対処しなければならない。

着陸コースは操縦桿を少し前に倒すことから始まるが、エンジン出力が低く、落下軌道に入っているので、無理に操縦桿を押さなくてもいい。あくまでも、マーカーにそって降りることを心掛ければ問題はないはずだ。フルコントロールの場合は、フラップ、ランディングギアの他に、速度調整が必要になってくる。機体を下方向に傾けると速度は上がっていくのでほんの少し出力を抑える。その後、フラップを出したら、逆に速度が下がるので、出力を元に戻すことを忘れないように。肝心の着陸は機首を3度上げつつ、130ノットでタッチダウンすること。つまり、エンジン出力を下げ、機体の重さで着陸するのが理想だ。進入角度が急だとまず不合格なので、多少着陸のタイミングが遅れても、スムーズに着陸するほうが、減点は少ないぞ。



着陸は130ノットが理想だが、とにかくスムーズに降りよう。



横風に注意! 悪天候

今までの試験の総まとめとなるのが、このステージだ。悪天候の中、機体を着陸させなくてはならないが横風が強く、とにかく機体が安定しないというのが問題だ。

最初の左旋回はここまでこれる人なら問題は無いと思うが、その後の着陸が非常に難しい。マーカーに対して直進しようとしても横風にあおられてまっすぐ飛ぶことすら困難だ。横風は左から右に吹いているので、機体が右に流されやすいが、あわてて操縦桿を傾けるのではなく、ラダーを使ってうまく調整しよう。

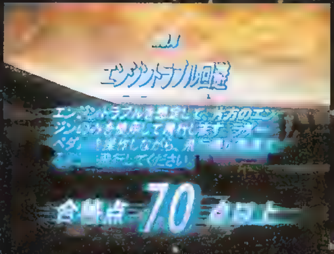
着陸は、安定して着陸するのは非常に難しいが、進入角度が急でなければ、たとえ機体が斜めに傾いていても、合格ラインは獲得できるので心配ない。それでも理想は、130ノットで着陸なのでがんばってほしい。



横風は思っている以上に流されやすいので、細心の注意が必要。



着陸は多少機体が傾いていても急角度で降りなければ大丈夫だ。



怖がらず大胆に エンジントラブル回避

左のエンジンが止まった状態で旋回行動をしなくてはならないこのステージは、ラダーペダルの使い方が鍵を握る。機体を水平にすると左方向にずれていくので、右側のラダーを踏み込んで、バランスをとらなければならない。

コースは旋回のステージとほとんど同じなので、その感覚で旋回すれば問題はないはず。ただ、思ったよりも左方向に曲がりやすくなっているので注意が必要だ。

とくに右旋回のときのラダーペダルは、じわじわ踏むのではなく、大胆にグワッと踏み込んでいかないと、曲がりきれないので気をつけたい。逆に、左旋回のときには、左のラダーペダルは踏まず、操縦桿だけで曲がり、旋回コースに乗ったら微調整で右ラダーペダルを踏むといい。

旋回が終わって、機体を水平に戻すときは、右ラダーペダルを少し踏んでいないと左側にずれるので、注意しなければならない。特に忘れがちなので、忘れずに覚えておくように心掛けよう。



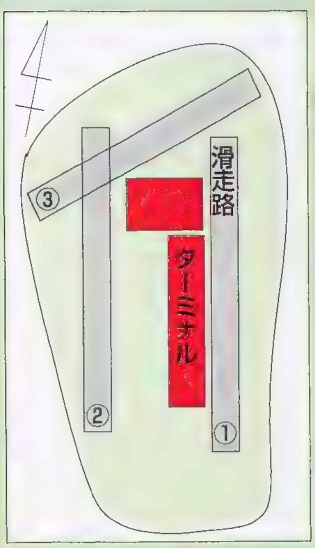
機体を直進させるには、ラダーでこのくらい機体を傾けるのだ。

GAL（ゲーメストエアライン）観光で行く

東京上空遊覧飛行

ポリゴンによってマップ上にリアルに再現された名所を紹介。フライトのついでに一度立ち寄ってみてはいかが？ エアガイド：ぴぐ






フラップ＆ギアスイッチを下げてランディング。進入時の速度と角度に気を付けて。

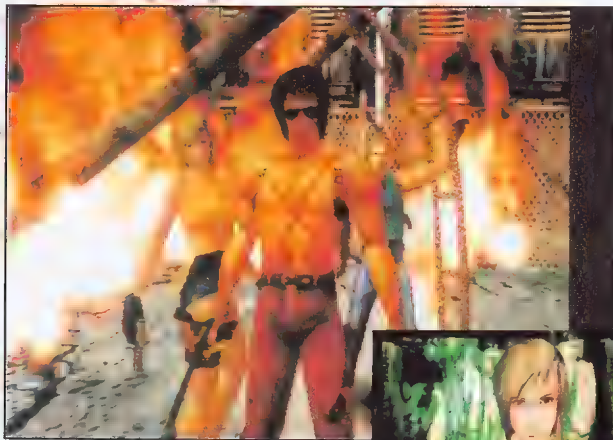
フライトモードで着陸ができるのは、残り時間が1分を切ってフライトを続けるか着陸するかを選んだ後だけ、と思っていないかな？その気になれば着陸モードに移らなくても、いつでも着陸することができるのだ。

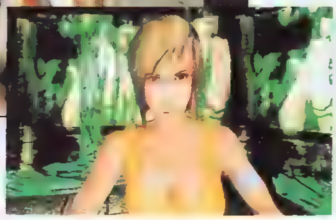
ガイドマーカーは表示されないけど、トレーニングモードで練習したことを思い出せば、着陸自体はそんなに難しくないはずだ。

いったん着陸した後でも、滑走路に余裕があって、速度130〜150ノットまで加速することができれば、再び離陸することもできる。

3本ある滑走路のほかにも、ターミナル横の飛行機が集まっているポイントみたいに、地面が灰色で、ある程度の広さがあるスペースなら着陸は可能だぞ。

待て！まだ終わっていない





ZOMBIE REVENGE™

ゾンビリベンジは、実は十分1コインクリアできる内容になっている。また、2人で遊べば楽になるので、あきらめることなくゾンビの群れに立ち向かうのだ！

担当：石井ぜんじ
協力：福田柵太郎

いつもどおり、まず最初に基本のおさらいから入っていこう。まずは基本の立ち回りで重要なダッシュ攻撃を説明しよう。また、今まで詳しく説明してこなかったちょっとしたよろず知識やテクニックをまとめてみた。

ダッシュ攻撃がとっても重要

武器を持っている敵がいた場合、また毒液などの飛び道具のある敵はとにかくダッシュ攻撃で先に倒してしまうのがよい。また、狭いところに多くのゾンビがいる場合にもダッシュ攻撃は有効だ。ダッシュ攻撃は後半面では非常に大きな基本要素となる。

ただし、ダッシュ攻撃だけでは威力が足りないのでタイムオーバーになってしまう。そこで、倒した後にどうするかによっていくつかの方法がある。

●ダッシュ攻撃→バリアブルショット

ダッシュ攻撃をしたら、倒れている相手に銃撃するのが効果的だ。間合いが近いのでサイトが早く赤くなり、バリアブルショットがしやすい。

●ダッシュ攻撃→マシンガン・ショットガン

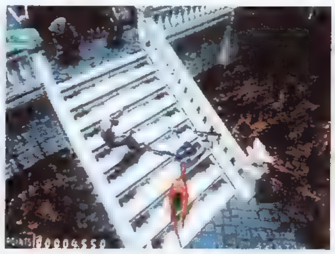
銃撃は隙が少ないのでその点も良い。後半面の基本だ。

武器を持っていてもダッシュ攻撃は出せるので同じような方法が使える。ダッシュ攻撃で武器を落とさせて拾おう。武器は強力なので一気にかたがつく。

●ダッシュ攻撃→連続技

複数の敵がいた場合、ダッシュ攻撃で一方の敵をダウンさせておき、もう一方の敵を連続技で殴るという方法でも良い。この方法は、時間の少ないときに有効。

このように、ダッシュ攻撃はさまざまな場所で活躍する攻撃になっている。その他、ダッシュ攻撃でひるませることにより、3面ボスの炎やゲートキーパーのミサイル・マシンガンなど、ガードしにくいボスの攻撃を止めさせることができる。この点も非常に有効なので覚えておこう。

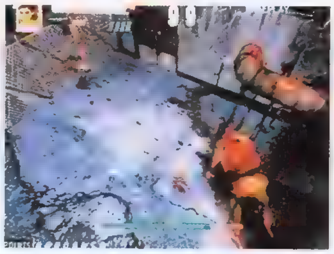


武器を持っている相手にはとりあえずダッシュ攻撃だ。

その他のテクニック・知識集

●ため撃ち（貫通弾）の使い方

ボタン押しっぱなしのため撃ちは、威力が高く貫通する性能を持つ。ためるのに時間がかかるので使いにくいが、場所を選べば有効に使えるぞ。



ため撃ちの貫通弾を使うと、とても楽になる場所がある。

貫通性能を生かすなら、細い通路にゾンビがたくさんいるところが使いどころ。1面ボス直後のゾンビが集まる通路などで使うと良い。

また、忘れてはならないのが、サイトが光らない遠くからバリアブルショット並みのダメージを与えられるということだ。例えば、3面ボスに対して毒液を吐かれない遠距離から戦うことが可能になる。

●1面ボスの楽な倒し方

1面ボスはガードが非常に大切だが、ここではワンチャンスで一気に倒すパターンを載せておこう。

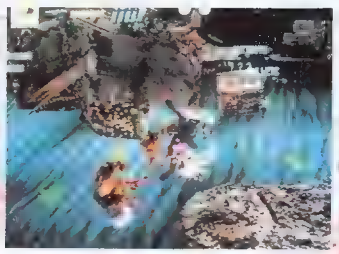
まずマシンガンを使いきってゾンビを始末したら、ボスの攻撃をガードして1発ずつダメージを与えながら待つ。そこでたたきつけが来たらガード後すかさず後ろに回る。そうしたらボスに背後から近づき、連続技で殴り続ける。うまくはまれば一気に倒すことができる。



館の中の燃える1面ボスに似た敵も背後から殴れる。

●？？？の箱からライフを出す方法

エピソード2の下水道で、中身が決まっていない？？？の印のついた箱がある。ライフかバレット、コウモリが出現するが、この箱からライフを出す方法がある。下一桁のタイムが7のとき壊せばよい。そうすれば確実にライフが出てくれる。



この？？？マークの箱から毎回ライフが出せる。

●キャラクターの違いによる戦法の変化

毒島はダッシュ攻撃が強いのでダッシュ攻撃メイン。スティック・ブライトニングは連続技の隙が小さいのでダッシュ攻撃をやや減らして連続技を増やす。リンダは連続技が弱すぎるのでダッシュ攻撃と銃撃に絞るという戦い方の違いがある。

●キャラクターの衣装の変え方

スタートボタンを押しながらキャラを選べばよい。毒島は松田優作チックに、リンダはチャイナ服っぽくなっていい感じだ。

●列車最終シーンのコツ



列車を止めるシーンは、ゾンビが2発の銃撃で倒れるので、連続技は使わず銃撃でゾンビを倒していこう。

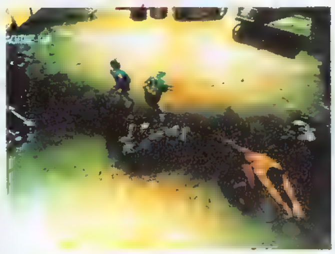
エピソード4 全ての終着駅

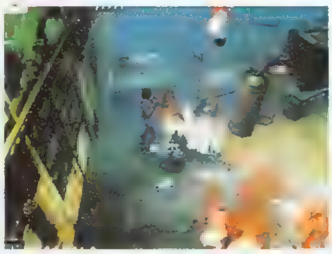
カサンドラ駅1

ゾンビが3体だけ出てくるが問題ない。武器は次にもっていくならマシンガンで、最初にばらまいて使いきろう。

カサンドラ駅2

ここは斧を持ったチビゾンビと銃を持ったゾンビが出現するかなりの難所。とにかくダッシュ攻撃で武器を落とさせることが先決。そしてゾンビが武器を拾おうとしている間に奥に走ってグレネードの入った箱を壊して投げよう。


とにかくダッシュ攻撃で武器を落とさせる。


グレネードをうまく当てれば全滅させることもできる。

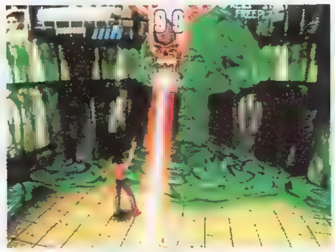
敵が集まっていれば1発で全滅する。

4面ボス

ボスの攻撃を全部よけるのが何よりも優先。よけた後に確実に撃ち込んでいこう。

攻撃をよけるために、ボスの真横、つまり画面右上か左上で待とう。そこからダッシュを使って、画面下の外周を弧を描くように走ってよける。よけたら2～3発撃ち、深追いはせずに再びよける準備をする。これが基本パターンだ。

ボスの攻撃はレーザー・嘔吐・首アタック・ザコ落としの4種類。よける前に前兆を見てどの攻撃がくるか判断しよう。レーザーは口の中から人が現れる。嘔吐は首が低い位置にきているときのみ出してくる。首が突っ込んで体当たりしてくる首アタックは、他の前兆がなく首だけがこちらを向いているときにくる。ザコ降らしは何よりもザコが危険。確実に降らされたザコを始末しておこう。


レーザーをよけた後は近づいてサイトを合わせよう。

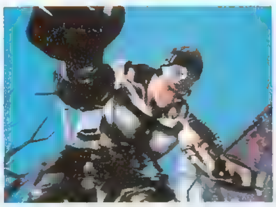

子供を降らしてくるときは要注意。子供優先で撃とう。

5面ボス

●第1形態

まずは最初にマシンガンを取り、数回撃ってボスを奥まで押し込もう。そうしたら離れているうちに向きを正確に合わせてレールガンに持ち変える。そしてレールガンを引きつけて撃ち、1回当たったらそのまま動かず引きつけて全弾当てていこう。

後は基本は1面ボスと同じ。新しい攻撃として立ち止まったら上空へのミサイルかマシンガンがくる。この攻撃はダッシュ攻撃で中断させることができる。突進してくるタックル攻撃はできるだけ急激に向きを変えてダッシュして逃げると良い。ダメージをギリギリまで与えると体力回復を1つ出すので注意して取ろう。


どうやら番人がいるようだ…。


レールガンは照準が合わせにくいので、あらかじめ向きを合わせて拾うようにする。

●第2形態

今度はボディから飛び出してきたとても小さいメカが本体となる。このチビメカへの攻撃のみがダメージとなる。フレイムスロアーをとっておき、一気に炎で燃やそう。チビメカがダウンしている時は手を休めて効率的に当てればこれだけで一気に倒せる。

エピソード5 運命のゲート

館への道1

まず毒液を吐くゾンビが3体出現する。まずダッシュ攻撃で倒し、起き上がる時間差を作って1体ずつ連続技・銃撃で倒していこう。毒液には十分注意すること。

館への道2

毒液ゾンビが3体出現する。建物の陰から出てくるところを密着してバリアブルショットと連続技で、速攻でダメージを与えよう。出現直後の動きの鈍いうちがチャンスだ。右に大きな箱があるが、壊すとゾンビが飛び出してくる。


倉庫から這い出してくるところを速攻で攻撃しよう。

武器庫

ここはボス戦で使う武器3種類を選択する。ボスは2つのモードがあるので、どちらに有効な武器を使うかが考えどころだ。第1形態では、ボスの突進を止められるレールガンとマシンガンが有効。第2形態は、小さい分身が本体なので、広範囲に大ダメージを与えるフレイムスロアーとグレネードが良い。ここでは、マシンガン・レールガン・フレイムスロアーの順で選択したと仮定して進めていく。



武器庫では3種類の武器を持っていくことができる。


マシンガンと空中に打ち上げるミサイルは、ダッシュ攻撃で止めさせられる。

エピソード6 the house of the dead

館の庭

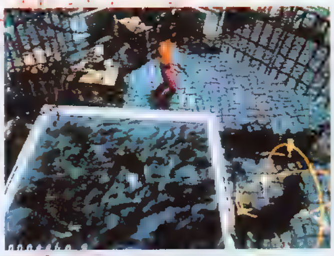
●館の庭1

ゾンビが3体歩いてくるのでバレットを補充しておこう。

●館の庭2

まず最初に飛び出してくる近くの2体のゾンビを連続技かダッシュ攻撃でダウンさせよう。そして奥の1体にもダッシュ攻撃を当てる。

その後は写真の位置から奥のゾンビを撃とう。その位置にいれば、最初の2体が自分を直線的に追ってきて池に入ってくれる。池に入れば毒液を吐かないし近づくのが遅れるので楽に銃撃できる。



この位置にいればゾンビが池に入ってくれる。

●館の庭3

橋の上で、正面に毒液ゾンビが1体、背後に2体出現する。始まったら正面に突っ走り、ダッシュ攻撃からバリアブルショットで一気に1体倒してしまう。そうしたら今度は急いで戻って残りの2体にダッシュ攻撃を当てよう。



まず最初に正面の1体を倒してしまおう。

●館の前

ショットガンを持ったゾンビが4体出現する。急いでダッシュ攻撃を当て、全員のショットガンを落とさせてから銃撃。これを繰り返そう。

館内部1階

●正面ロビー

ここはチビゾンビ2体と普通のゾンビが2体出現する難関。基本通り、ダッシュ攻撃でチビゾンビの斧を落とし、バリアブルショットで体力を奪っていく。できれば最初にチビゾンビを集中的に銃撃して倒してしまおう。



遂に館に突入！先にチビゾンビを倒してしまおう。

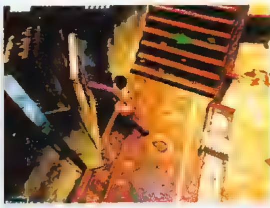
●2階への階段

最初にコウモリが3匹出現する。ここは左の絵が掛かっている壁がどんでん返しになっていてエリクサーのある部屋に入れる。また、手前の壁を撃つとバレットが出現。

●エリクサーのある部屋

ここは1回だけ体力を満タンに回復させてくれるエリクサーが奥に置かれている。まずはダッシュ攻撃で強行突破してエリクサーを取ろう。

その後は、下に降りないでエリクサーのあった位置からバリアブルショットをする。するとゾンビが段差を上るのに時間がかかるため、楽に撃てるしトゲにも当たらない。



ここからエリクサーのある部屋に入れる。

館内部2階

●2階通路1

ここは武器を持ったゾンビが手前（背後）に1体、奥に3体出現する。まずは正面にダッシュし、横一列3体のゾンビをダウンさせよう。その後すぐに戻って後ろの1体をダッシュ攻撃からバリアブルショットで倒してしまう。

●2階通路2

ここのゾンビは腕にレーザー銃をつけた新種だが、この敵に対してもダッシュ攻撃がメインとなる。ここでは挟み撃ちの状態でスタートする。武器を持ってきて手前に2発使ってから残りの弾で奥の2体を攻撃すると良い。離れて銃撃するなら一番手前（下）から撃つと楽。



武器を持ってきて使いきるまでをパターン化しよう。

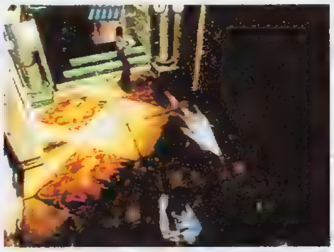
●2階通路3

ここの一面ボスに似た燃える敵は、攻撃をガードできないので注意。だが、通路が縦に長いので近づいてきたら脇をダッシュですり抜けて上に逃げよう。これを繰り返す。

●2階通路4

銃を身につけたゾンビが多数出現する通路。通路の出口近くの奥、左側の壁を撃つと隠しライフが出現する。

奥（上）に進んだら、手前（下）に向けてため撃ちをするのが有効。奥のこの場所は、なぜか画面外からはレーザーを撃ってこない。だが貫通するため撃ちは画面外の敵にもちゃんとヒットしてくれる。



奥からため撃ちの貫通弾を使うのが楽に倒せる方法。

●2階隠し部屋

ゾンビ2体とレーザーガン グレネード・レールガンがある。1面同様タンスの上に隠しライフがあるのでたたいて落とそう。先にこの部屋に入り、レーザーガンを取ると通路の銃のゾンビが楽に倒せる。

6面ボス

この巨大ボスは、右腕（こちらから見て左）からは打撃やつかみ、目からは光線を出してくる。それに加えてザコゾンビがわいてくる。

目からの光線は少し引きつけて画面の右か左へ動けば楽によけられる。一番注意するのは右腕の攻撃。威力は強いがガードできるので、必ず右腕が視界に入る画面中央から左側で戦おう。

右腕の攻撃のガード方向はボスに向かって正面方向。しかしゾンビは横から攻撃してくるのがきつい。ボスの攻撃をかわした後は少し時間の余裕が生まれるので、この間に急いでゾンビを倒そう。

銃撃はできるだけボスの正面から顔面へバリアブルショットするのが効率がよい。



顔面を正面から狙い、腕の攻撃はガードでよけよう。



レーザーはすこし画面端によるだけでかわせる。



ZEDがなぜ3人をつけねらうのか？その衝撃的な理由があきらかとなる！

中盤戦が新鮮なミッション3

METAL SLUG X™

新型のメタルスラッグも置いてあり、より激しい戦闘に変化した！とくに中盤戦の変更はなかなか新鮮だぞ。

MISSION 3

新兵器がこの面でおおかた出揃う。なかには使いづらいのもあるので、闇雲に取っていってもいいことがないぞ。要注意！

貨物車両の隙間に注意！

前作との違いで、今回は貨物車両間に敵がいるが、これを即座に倒すことができない。最初に出る武器がショットガンなので、ジャンプ斜め撃ちができないからだ。

したがって、ここは焦らず基本どおり手榴弾を使ってきちんと倒していくのが望ましい。突っ込んで死んだらもったいないからね。ちなみに、貨物車両に撃つと点数アイテムが出てくるぞ。

最後の貨物車両の向こうには戦車がいるが、ここはすぐに目の前に行ってしゃがまないと主砲をくらってしまう。注意しよう。

トラック二台に挟まれる

戦車を倒したあと、左右から二台のトラックに挟まれる場面になる。ここは、すぐに右か左のどちらかのトラックの上にジャンプして乗ってしゃがみ撃ちをしていこう。しゃがみ撃ちをトラックの頭に向かってすると、全弾トラックに撃ち込める。しかも、逆サイドのトラックから兵士が降りてきて手榴弾を投げてくるが、最初の何発かは届かないので安心して撃ち込めるのだ。できればトラックの上に乗るときに少し後ろも撃っておくといい。こうすれば、兵士が放つ手榴弾が自分に届く間合いになるころにはトラックを破壊できる。



トラック後に上から来るパラシュート兵には十分注意したい。

このあと間髪入れずに上からパラシュート兵が降りてくるが、こいつは出現してまもなく弾を撃ってくる。しかも真上から来る弾なので自分との距離が近く非常にくらいやすい。十分に注意したい。

列車の上は変化無し

次は列車の上を伝って行く場面。ここは今までと変わらず、速攻でいくのが一番手っ取り早い。途中で捕虜が下にいるが、点数を稼ぐ人以外は無視したほうが楽。助けに行く場合は、登るときに上の兵士の動きをチェックすること。

ボート戦

鉄橋の上を通過中は下にいるボートとの戦い。敵の放つミサイルの速度が速くなっているので要注意。いままでどおり出現時から常にジャンプ下撃ちで速攻を目指す。2隻来たときは1隻をできるだけ速攻で破壊しよう。レバーは常に下に入れっぱなしで連続ジャンプしていくのがコツ。

赤いヘリ出現

機関部分に行くと石炭の上にアイテム（石）が出るが、これは取らないほうがいい。手榴弾が石に変わるアイテムだが、爆風がなくバウンドがないので結果的に威力が超弱くなるぞ！

そのあと、前の車両に移る場所では赤いヘリが出現してくる。

これは一面と型こそ一緒だが、耐久力が桁違いなうえ、爆弾の数が多いので真下から撃っているだけではかなり危険だ。そこで、手前の車両で粘るのではなく、一気に前の車両に移って左右に大きく動いていくといい。爆弾の切れ目で逆サイドに移動していくのがコツだ。前の車両に移るときに、できれば着地ボーナスの5万点をとりたいところ。

ちなみに、破壊後に左の車両の上の煙を撃つと、隠し捕虜が出現する。したがって、点数を稼ぐ人は、左の車両でがんばって倒していきたいところだ。

やっと出た一面ボス

攻撃法が増えていて、今までのジェット噴射&弾に加えて今度は上から戦車も落ちてくるようになった。

戦車は右→左と落ちてくる順番がわかっているものの、横幅が広いので避けづらい。本体の動きに合わせて左右に動くと、噴射と戦車&弾で挟まれてしまってキツイ状況になりがちなので、写真の位置で細かく避けよう。



この位置ならば噴射は無視していけるのでかなり楽になる。

この位置だと左右の噴射が絶対に当たらないので、戦車&弾にのみ神経を集中できる。戦車が落ちてきたら左右のスペースを見て、広いほうに少し避けていくわけだ。弾はこの位置だとたいてい動かなくても当たらないことが多いので、弾道をよく見ればたいして怖くはない。戦車にだけ気を付けていこう。

ちなみに、左右の翼は前作同様、破壊すると点数が入るぞ（計6万）。また、破壊後に出てくる大量のコインは連続して取っていくことで点数が上昇する仕組みになっている。すべてが地面に落ちるくらいで一気に横に移動していくと効率よく回収できる。

Q：メタスラ2の5面のボス潜水艦の攻略を教えてください。／徳島県　P.N.モズカ君　A：道中で手榴弾を温存して、ボス戦に入ったらメタルスラッグに乗りつつしゃがみ手榴弾を連射すると…なんと弾を1発も避けることなく倒せるよ！ダメージを受けても無視するのがコツ。（モブブ）

客車の上

客車の上に登るところで武器アイテム「D」が出るが、これはなるべく取らないほうがいいだろう。というのも、バウンドしながら進むだけで弾速が遅く敵を狙い撃ちにしにくいからだ。客車上は障害物の影に隠れた敵を倒していかないといけないが、このときに遠くから狙撃するのが非常にやりにくいのである。それでも取るというのならあえて止めはしないが…。

客車の上に乗るときに、まずは1発ジャンプ手榴弾をお見舞いして、迫撃砲兵を倒していくといい。

上に乗ったらあとは狙撃兵の弾の隙間を見つつ接近して倒していく。なるべく遠くから撃って障害物から顔を出した瞬間を攻撃できればベスト。

乗り物は?

客車の上が終わると、目の前に乗り物が2つある。前回からの引き継ぎでスラグフライヤーがオススメ。で、隣にあるメタルスラッグは?となるが、このメタルスラッグも乗っていけばそこそこ使える。したがって、2つの乗り物をこまめに乗り換えつつゆっくり進んでいこう。通常戦闘はスラグフライヤーで行きつつ、この2台をボス戦まで持っていくとかなり楽になる。

ちなみにこのメタルスラッグは色が若干違うのが物語るとおり、性能が若干上がっている。移動スピードが速いぞ。



2つの乗り物を乗り継いで行けば、ボス戦がこりゃ楽！

MISSION3 ボス

弾が早くなって若干きつくなったが、基本は一緒！

攻撃法は今までと変化なく、放物線を描く火球、螺旋状ばらまき弾、自機狙いの3連弾、下部砲台からの火炎放射、であるが、それぞれの攻撃の弾速が速くなっているので十分注意したい。一応、避けかたをおさらいしておこう。

①火球
自機を狙っているので、下のほうで左右に避けていこう。

②ばらまき弾
かならず大きなすきまがあるので、ここに入っていくのが理想。しかし、間に合いそうにないときは弾と弾の間に入って避けることになる。ボスの上部の正面左端で細かく避けていこう。

③3連弾
左端で引き付けつつ少しずつ下に行き、左下まできたら一気に一番前に移動。ついですぐに後退。というように動くといい。

④火炎放射
自分が地面にいるときにくる。左に逃げればいいだろう。

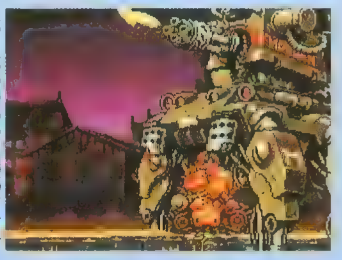


弾の隙間に入っていくのは、実は簡単である。

メタスラアタックを使う

ここまで乗り物を2つ持ってきているのなら、まずはメタルスラッグに乗って主砲を張り付いて連射しよう。これがなくなったらバルカン砲で攻撃。ボスの弾は避けずにひたすら撃ち込みつつ、2回ダメージをくらってあとがなくなったらメタスラアタックを敢行。そして、今度はスラグフライヤーに乗ろう。

あとはミサイルとバルカンをひたすら撃ちつつ避けていくだけだ。もしこれも2回ダメージをくらったらメタスラアタックをして、あとは地上で手榴弾を密着しつつ当てていってもいい。しかし、スラグフライヤーでがんばればとくに問題ないだろう。



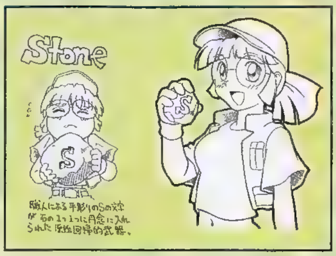
メタスラアタックを使って、一気にダメージを与えていこう。

メタスラXのひみつ

●新たに登場した3つの武器を紹介!(企画担当・みいはあ)

◎ストーン

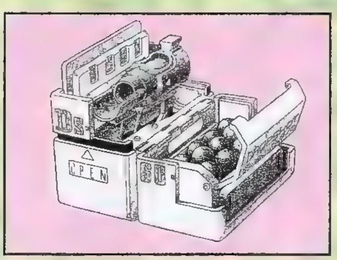
正規軍特殊部隊の隊員は、身の回りのあらゆるものを武器として使用する訓練を受けており、その中でも石というのは応用範囲の広いアイテムである。道ばたに転がっている石ころでも、鍛え抜かれた人間の投てきによって恐るべき破壊力を発揮する武器となるのだ。



新規のパワーアップガンアイテムはたくさん追加しましたが、Cボタンの方も何か追加しようということで追加しました。これも当初はもっと鋭く小石を投げつけて敵をやっつける、みたいなイメージでいたのですが、いまいち力及ばず、うまく表現できませんでした。すいません。

◎ドロップショット

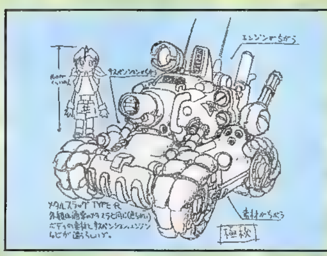
ゲル状の液体炸薬を高弾性シリコンの外皮でつつんだりゅう弾。横方向の飛距離はないに等しいが、地面に落下後、バウンドしながら進んでいく。もとは縦方向の射撃範囲拡大を狙って開発された武器であるが、遮蔽物の陰に隠れた対象をねらい撃つなどの使用方法も可能となっている。しかし、それゆえにあまりにも入り組んだ地形では狙いが定まらないという欠点も併せもつ。



今回のメタスラでは、たくさんのパワーアップを追加しましたので、一つくらい使い方にテクのいる武器があってもいいんじゃないかって事で作られたショットです。従来のメタスラではタマの飛び方に関してくせの強いものはなかったので、とまどった方もいらっしゃるかと思います。私としてはタマ一発の攻撃力をもっと小さいものにして、かわりに画面じゅうタマだらけーみたいにしたかったのですが、大人の事情が…。かわりに、FATプレイヤーのドロップショットはやけくそ気味なものにしてみました。おためしください。

◎SV-001/ⅡR・メタルスラッグR

極秘裏で実戦配備されていたメタルスラッグの高機動試験機で、新開発の高回転型モーターを搭載しており、そのスピードは従来の二倍近いものとなっている。また、電気系のブラッシュアップに伴い油圧ポンプの圧力も上昇しており、運動性もさらに上昇している。しかしながら、軽量化のために犠牲にされた装甲や、劣悪な操縦性などからテストリポートの評価はけして良いものではなく、さらに、高機動を追求する機械としてのメタルスラッグに疑問の声が挙がるなど、正式な研究の継続が危ぶまれている。



今作は、パワーアップや細かいところでの追加項目はあるのですが、新規の乗り物まで手が回りませんでしたので、従来のメタスラに加えて高機動メタスラを用意したわけです。移動速度やジャンプ高度など、数値的には人間プレイヤーとほぼ同等のものが設定されており、下手をするとゲームのコンセプト自体が危うくなる乗り物で、設置当初は、そのあまりの違和感からバグとして報告されたりもしました。

今回は、二人プレイなら二人とも乗り物に乗ってボス戦ができるので、フライヤーの上にメタスラが乗って撃ちまくるといったはちゃめちゃなシーンもお楽しみいただけます。

P.S.GAMEST Q&A G Q：今度出るメタスラX。骨になったあの男は再び登場するのだろうか?／埼玉県 P.N.もみー君 A：出るよ！アルゴリズムは変わってないけど、周りのザコがうざったいのよね。でも、今まで通りでOK。がんばって倒して確認してくださいな。(真瑠世)

本物指向がさらに加速！
スーパーライダー「ミック・ドゥーハン」で走れるぞ！

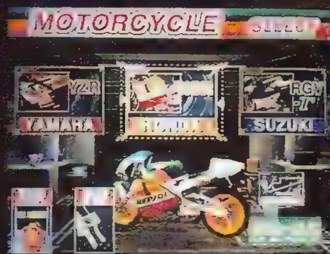
GP500 FIM WORLD CHAMPIONSHIPS

青木三兄弟とバトルができる上になんと本物のスーパーライダーで走ることもできる！これはレースファンにはたまらねーぜ！
そして今回はしっかり走るための教習を乗り方からみっちり書くぞ！

担当：するする（爆）　　(c)（株）ナムコ

あのスーパーライダーを選んで走れるのだ！！

青木三兄弟とバトルができると先号で紹介したが、な、なんとコマンドを入力することでGP500で戦っている本物のライダーたちを選んでプレイすることができるのだということは…そう、王者ドゥーハンで走れるのだ！
そのモードへの入り方だが、マシンセレクトで行う！



バイクセレクト時に視点切替ボタンを3回押すと…出るぞ！



セレクト時に視点切替ボタンを3回押すと…ライダーを選べる画面に変わるのだ！
全部で12人！ドゥーハンを始め、スーパーライダーたちがゾロリ！でもなんか変なのが2体入っているぞ！



その変な2体とは…そう、1体はあの「デビル」である。そしてもう1体は…。とりあえず性能差はないらしい。



私は当然ドゥーハン！だって速く走れそうな気がするじゃないですか！気分はもうチャンピオンだね！

「コケる」シーンはこんな感じになる！

このゲーム、コースの端のダート部分、エスケープゾーンが多し（本物通り！）ので壁に激突…なんてことはほとんどないと思うのだが、実際に引っかかるとどうなるかというのを調べてみた！



ドッカーン！見事に転倒！バイクとライダーが見事に転がっていく！





その転がり方がまた本物に忠実！でもこうならないように走りたい！

正確に操作をするにはしっかり乗ることがら!!

さてすでにプレイをされて走り込んでいる方もいるでしょう。普段、バイクに乗り速く走らせることに気を使っている方なら問題はないのですが、免許を持っていない方はそのノウハウがない。

というわけでコース攻略を始める前に操作する上で重要な乗り方からチェックをしてみたいと思う。

まず右の写真を見てほしい。普通に乗り込んでいるようだが、チェックしてほしいのは、ひざでタンクを締めていることと、つま先でステップを踏んでいること！まずはこのポジションを覚える！



つま先を乗せる

バイクと身体が一体化した中で次は、アクセルとブレーキの握り方をチェック！それが右の写真。アクセルを握りつつ、2本の指をブレーキレバーにかけておく。この握り方にすると、アクセルを戻したとき、引きやすくできる！



こう握ると対応しやすい！

これに加えて上体を右の写真のようにかぶせると（スピードがある程度出てきたら）なんとさらに加速するのだ！

これで全開、減速、直進をマスターしたことになる！





さらに加速！かぶせると…

アナログ操作でしっかり曲がるぞ！

さて、乗り方（直進に限る）がチェックできたところで次はコースを走る上で最も大切な「曲がる」ことだ！

それを表現してみたのが左の写真なのだ！

一番覚えてほしいところは、コーナーの曲がり具合が一定でないことに合わせられるかどうかということ！

そう、デジタル的に直進、曲がるではなく、アナログ的にバイクを傾けていき、コーナーに合った傾き角を作れるかどうかなのだ！それを可能にするのが乗り方なのだ！

直進時！！



少し倒し込む！

ハーフバンク！



さらに倒し込む！

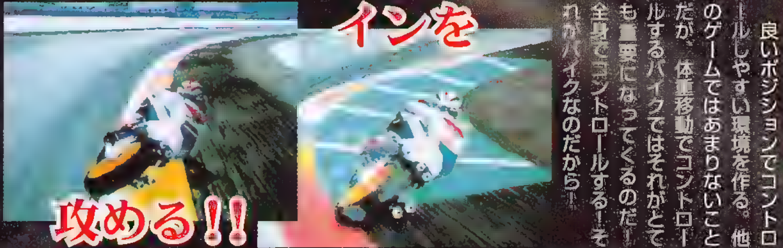
フルバンク！！



インへ！！

しっかり操作して攻めの走りへ！

良いポジションでコントロールしやすい環境を作る。他のゲームではあまりないことだが、体重移動でコントロールするバイクではそれがとても重要になってくるのだ！全身でコントロールする！それがバイクなのだから！



インを攻める！！

そのバイクをコントロールする上での基本ができているから思うように右へ左へと曲がることができるのである！

最初は思うように走らせられないが、経験を重ねていく中で上達をしていきたい！



スリップに入り抜く！！

とことん本物指向！これが開発風景だ！

このゲームの「ウリ」はやはりそのリアルさだろう。

そのリアルさを、従来なら3DCGにより疑似体験をさせるものであったが、このゲームでは、とにかく本物にこだわって作られている。

例えば本物のGPライダーから意見を聞くとか、本物のコースを測量したとか、とにかくこだわっている！



そのこだわりがゲームをすることににじみ出てくるに違いない！

そのあたりを見つつ攻略を展開していきたいと思う。




BURIKI ONE
敗北
えたことねえ。
WORLD GRAPPLE TOURNAMENT '99
in TOKYO
TOTAL FIGHTING
country: Japan
age: 17
height: 175
weight: 75

The Future Is Now

SNK®

■BOXING
country: U.S.A.
age: 35
height: 190
weight: 90





■KARATE
country: Japan
age: 32
height: 179
weight: 76

■JUDO
country: France
age: 32
height: 187
weight: 100





■MUAY-THAI
country: Thailand
age: 40
height: 180
weight: 80

■PROFESSIONAL WRESTLING
country: Holland
age: 37
height: 201
weight: 120





■TAEKWON-DO
country: Korea
age: 18
height: 177
weight: 65

■AIKIDO
country: Japan
age: 17
height: 165
weight: 49





■WRESTLING
country: Russia
age: 27
height: 175
weight: 82

■TAI CHI MARTIAL ARTS
country: China
age: 70
height: 170
weight: 53





■SUMO WRESTLING
country: Japan
age: 28
height: 210
weight: 170

新たなる格闘神話、ここに誕生。"最強"は『武力(ぶりき)』が決める!!

WORLD GRAPPLE TOURNAMENT '99
武力
BURIKI ONE™
in TOKYO
WORLD GRAPPLE TOURNAMENT '99

3D異種格闘アクション「武力~BURIKI ONE」、ハイパーネオジオ64から近日登場

1999年春、ＳＮＫが放つ今世紀最後にして史上最大の異種格闘技対戦、ついに始動。
選ばれし１１人の猛者達が、栄冠をめざして苛酷なサバイバルマッチに挑む!

HYPER NEOGEO 64™

インターネットでSNKの最新情報をキャッチしよう! "ネオジオポケット"の最新情報も満載!　SNKホームページ　http://www.neogeo.co.jp/

株式会社SNK　〒564-0053　大阪府吹田市江の木町1-6◆SNKサービスセンター ☎06(6339)0110 [受付時間]9:00~17:00(土·日·祝及び時間外はテープサービス)※電話番号はお間違えなく。


3rd STRIKE
STREET FIGHTER III
Fight for the Future
ストリートファイターⅢ　サード ストライク
ファイト フォー ザ フューチャー
© CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.
CP SYSTEM III
第5弾


CAPCOM
真の闘いは、美しい。
華麗に舞う。一瞬に賭ける。
火花を散らす。息を呑む数刻。
闘え。勝つのはその後でいい。
株式会社カプコン
<国内販売事業部> ●本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)

GAMEST
合併号 5.30/6.15 1999
No.263
毎月15/30日発売
アーケードゲーム専門誌 ゲーメスト
平成11年6月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）第14巻第20号通巻263号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人■加藤 博　編集人■高橋 己代子　発行■株式会社 新声社
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 電話03-3293-8321
特別定価 560円 送料140円 本体533円



雑誌22443-6/15 ©1999 SHINSEISHA Printed in Japan
T1122443060560